MAGNA MEDIA
öS 80,- / sfr 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

SONDERHEFT 9

DIE

100 BESTEN SPIELE 1994

COMPUTERSPIELE: *Die 100 besten Programme für MS-DOS-PCs, Amiga und Macintosh* ■ **KAUFBERATUNG:** *Ausführliche und reich bebilderte Spieletests* ■ **NACHSCHLAGEWERK:** *Alle Tests und Tips zum Sammeln* ■ **KOMPAKT:** *Der Führer durch den Spieledschungel*

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Battle Bugs
Flotte Käfer auf dem Kriegspfad!
Das etwas andere Strategie-Spiel
PC 3,5"
69,95

Das Erbe des Titan
Scenery CD zu Battle Isle 2
49,95

Battle Isle 2
CD-ROM
89,95

Unser Tip
Dream Web *
Die sieben Schläfer sind erwacht!
Ihre Träume verfolgen Dich bis in den Tod.
Ein Adventure,
für das man sterben könnte!
A500 / A1200 **69,95**
PC 3,5" / CD-ROM **89,95**

Inferno *
Das neue Weltraum-Abenteuer
von Ocean nur auf CD-ROM
89,95

Der Patrizier
Der Standard in historischen
Wirtschaftsimulationen
jetzt zum "Ich-schmeiß-mich-weg-Preis"
für AMIGA, PC 3,5" oder CD-ROM
39,95

Pagan
Ultima 8
PC 3,5" 49,95
Speech Pack 19,95
CD (incl. SAP) 79,95

FIFA Soccer
Die ultimative Fußball-Simulation
von Electronic Arts
AMIGA * 59,95
PC 3,5" 79,95
CD-ROM 69,95

CD-ROM Spiele

11th Hour *	119,95
Aces of the Deep *	89,95
Aegis – Guardian of the Fleet	89,95
Anstoss (incl. World Cup Edition)	89,95
Armored Fist *	89,95
Battle Isle 2	**89,95**
Battle Isle 2 - Scenery CD	**49,95**
Beneath a Steel Sky	99,95
Bioforge *	99,95
Bloodnet	79,95
Dark Forces *	89,95
Der Clou	89,95
Dream Web *	89,95
Epic Pinball	89,95
Falcon Gold	99,95
F-14 Fleet Defender incl. Missions *	99,95
FIFA Soccer	**69,95**
Full Throttle *	89,95
Gabriel Knight	89,95
Gateway 2 – Homeworld	79,95
Goblins 3	119,95
Heimdall 2	89,95
Inca 2 – Wiracocha	129,95
Inferno *	89,95
Jurrasic Park	79,95
Kings Quest 1-6 Anthology	komplett 89,95
Larry 1-5 Anthology *	komplett 89,95
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	99,95
NHL Hockey '95	**79,95**
Oldtimer *	89,95
Outpost (dt.)	89,95
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Raptor	69,95
Ravenloft	89,95
Rebel Assault (e.) SONDERPOSTEN	**69,95**
Rings of Medusa Gold	89,95
Sam & Max (dt.)	99,95
Shadow Caster	99,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
Space Quest 1-5 Anthology	komplett 89,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95
Star Trek – Next Generation *	**99,95**
Sternenschweif (DSA 2) *	99,95
Subwar 2050 incl. 7 neuer Missionen	99,95
System Shock Enhanced *	89,95
Tie Fighter *	99,95
Theme Park	89,95
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95
Ultima 8 SONDERPOSTEN	79,95
Under a Killing Moon *	**109,95**
Wing Commader Armada	89,95
Wings of Glory *	89,95
World Cup USA '94	69,95

CD-ROM Preishits

Civilization & Railroad Tycoon Del.	komplett 79,95
Der Patrizier AKTIONSPREIS	**39,95**
Indiana Jones 3	39,95
Mad TV (dt.)	39,95
Megarace	**49,95**
Monkey Island 1	39,95
Railroad Tycoon	29,95
Silent Service 2	29,95
Strike Commander & Privateer	**komplett 99,95**
Summer + Winter Challenge	komplett 39,95

3,5" Spiele

	PC	Amiga
1942 Pacific Air War	89,95	
Aces of the Deep	89,95 *	
Across the Rhine	**99,95 ***	
Alien Legacy	79,95	
Alone in the Dark 2	99,95	
Al-Qadim	89,95	
Anstoss	79,95	69,95
Anstoss World Cup Edition	59,95	59,95
Armored Fist	**89,95 ***	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Banshee (A1200)		69,95
Battle Bugs	69,95 *	
Battle Isle 2	89,95	89,95 *
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95
Bloodnet	79,95	
Body Blows Galactic		59,95
Burning Steel 2	89,95	
Caribean Desaster	89,95 *	79,95 *
Chaos Engine	59,95	39,95
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *
Colonization (dt)	**99,95**	
Cyberpunks SONDERPOSTEN		19,95
Darkmere		69,95
Death or Glory	89,95 *	89,95
Delta V	79,95	
Der Clou	89,95	79,95
Der Clou – Profidisk	39,95 *	39,95 *
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *
Die Siedler	89,95	89,95
Diggers (A1200)		89,95
Doom 2 – Hell on Earth	**89,95 ***	
Dream Web	89,95 *	69,95 *
Dune 2	69,95	59,95
Elder Scrolls – Arena	79,95	
Elfmania		59,95
Elite 3	79,95 *	69,95 *
Empire Soccer	59,95	59,95
F-14 Fleet Defender	99,95	
F-14 Fleet Defender Mission Disk	49,95 *	
Fields of Glory	99,95	79,95 *
FIFA Soccer	**79,95**	**59,95 ***
Flightsimulator 5	ab 69,95	
Gabriel Knight	79,95	
Gateway 2 – Homeworld	79,95	
Goblins 3	89,95	79,95
Grandest Fleet	79,95	
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95
Harpoon 2	89,95	
Hattrick (Bundesliga Man. 3.0)	**89,95**	**89,95**
Heimdall 2	89,95	79,95
History Line 1914 - 1918	79,95	79,95
Inca 2 – Wiracocha	99,95	
Indy Car Racing	59,95	
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95	
Jurrasic Park	79,95	59,95
K 240 – Utopia 2		59,95
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Lands of Lore (dt.)	69,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	79,95	
Lemmings 3	**79,95 ***	**79,95 ***
Litil Divil	79,95	
Loderunner	69,95 *	

3,5" Spiele

	PC	Amiga
Lollypop	79,95	69,95 *
Mad News	**89,95**	**79,95 ***
Magic of Endoria	89,95	
Master of Magic	99,95 *	
Master of Orion	99,95	
Merchant Prince	99,95	
Micro Machines	69,95 *	59,95
Mr. Nutz		59,95
Nascar Racing	**79,95 ***	
Outpost	89,95	
Overlord	79,95	69,95 *
Oxyd Magnum!	69,95	69,95
Pacific Strike SONDERPOSTEN	49,95	
Pinball Fantasies	69,95	69,95
Pizza Connection	89,95	89,95
Project Nomad	59,95	
Pugsy		59,95
Quest for Glory 4 (dt.)	79,95 *	
Raptor	69,95	
Ravenloft	89,95	
Rings of Medusa Gold	89,95	69,95
Robinson's Requiem	69,95	59,95 *
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sam & Max (dt.)	89,95	
Seal Team	89,95	
Shadow Caster	79,95	
Shanghai 2	69,95	
Sierra Soccer	59,95 *	49,95
Sim City 2000 (dt.)	**89,95**	**79,95 ***
Sim City 2000 Data Disk	**39,95**	
Sim Farm	89,95	
Space Simulator	99,95	
SSN-21 Seawolf (dt.)	79,95	
Stardust		39,95
Star Trek 2 – Judgem. Rites (dt.)	99,95	
Sternenschweif (DSA 2)	**89,95**	**79,95 ***
Strike Commander	89,95	
Strike Comm. Zusatz-Disks	je 39,95	
S.U.B.	79,95	69,95 *
Subwar 2050	99,95	
Subwar 2050 Mission Disk	49,95	
Superhero League of Hoboken	89,95	
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *
System Shock	79,95	
Theme Park	79,95	69,95 *
Tie Fighter	**ab 69,95**	
Transport Tycoon	99,95 *	
Tubular Worlds	79,95	69,95
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95	79,95 *
Ultima 8 AKTIONSPREIS	49,95	
Ultima 8 Speech AKTIONSPREIS	19,95	
Unnecessary Roughness	89,95	
Whale's Voyage	99,95	79,95
Wing Commander Armada	**69,95**	
Wings of Glory	89,95 *	
Wonder Dog SONDERPOSTEN		19,95
World Cup USA '94	69,95	59,95
Zeppelin SONDERPOSTEN	69,95	
Zool 2 SONDERPOSTEN		39,95

3,5" Preishits

	PC	Amiga
A-Train (dt.)	39,95	39,95
Ambush at Sorinor (dt.)	**19,95**	
B-17 Flying Fortress	39,95	39,95
Cool World (dt.)	19,95	9,95
Der Patrizier	**39,95**	**39,95**
Dogfight	39,95	39,95
Elite 2		39,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Incredible Machine	**19,95**	
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	49,95	49,95
Monkey Island 2 (dt.)	49,95	49,95
North & South	29,95	29,95
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Shadoworlds	**19,95**	**19,95**
Silent Service 2	29,95	29,95
Sim Ant (dt), Earth (dt), Life (dt) je	39,95	39,95
Skidmarks		29,95
Winter Olympics	29,95	29,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 6,99
3,5" MF 2HD	ab 6,99

Amiga Zubehör

ext. Festplatten für A500, z.B. 260 MB	ab 599,–
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
1 MB RAM-Erweiterung für A500 Plus	89,95
1,8 MB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	199,95
Maus für Amiga	39,95

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!	ab 24,95
Gravis Joystick (PC analog)	ab 69,95
Gravis Phoenix – der ultimative PC-Stick	**259,95**
Gravis Game Pad (PC / Am & At)	je 49,95
Quickjoy I (Amiga & Atari)	7,95
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari)	19,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	349,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	169,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**219,95**
Stereo-Lautsprecher Screen Beat	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + Nachnahme-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Kreditkarten
Ab sofort akzeptieren wir bei Versandbestellungen auch Kreditkarten! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen Frei Haus zu.

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

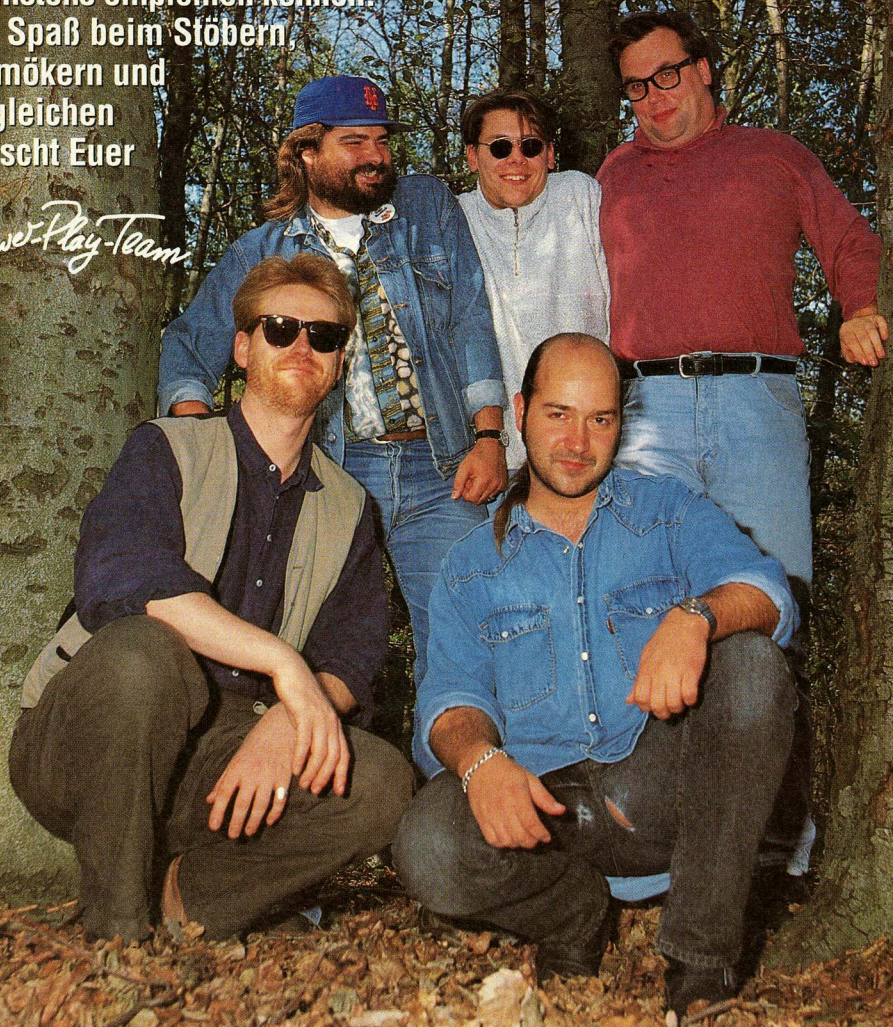
Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Ihr seht den Wald...

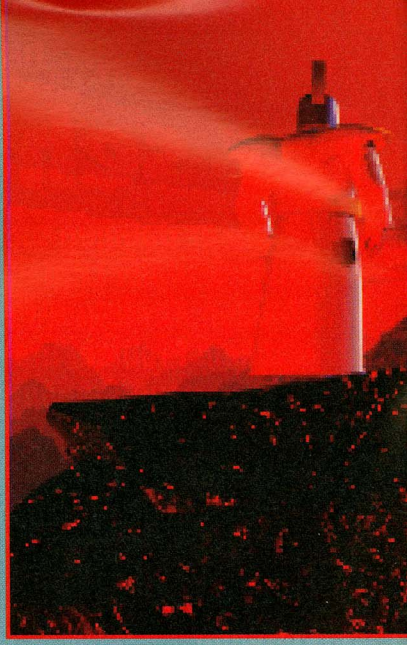
...vor lauter Bäumen nicht mehr? Im immer dichteren Gestrüpp des Angebots fehlt der Leitfaden zur guten Unterhaltung? Hinter so mancher knallbunten Adventure-Perle verbirgt sich eine graue Software-Maus? Ab jetzt kein Problem mehr. Hier ist der ultimative Fährtensucher durch die schöne neue Computer-Welt: Unser Sammelband der besten hundert Spielprogramme des Jahres 1994. Hier findet Ihr nur Software, die wir selber im Regal stehen haben und Euch deshalb wärmstens empfehlen können.
Viel Spaß beim Stöbern, Schmökern und Vergleichen wünscht Euer

Power-Play-Team

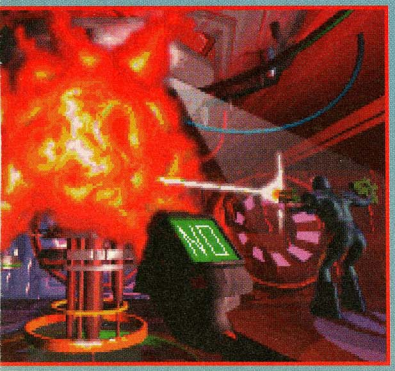


41

Da lacht der Darth: Hier gibt's die besten Computerspiele



98



100

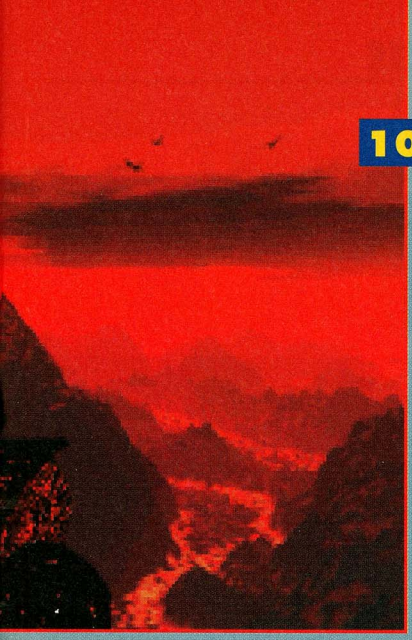
Infernalisch gut: Action-Knaller *Inferno* von Digital Image Design

Rubriken

Editorial	3
Alle Tests der POWER PLAY auf einen Blick	110
Impressum	121
Ausblick	122

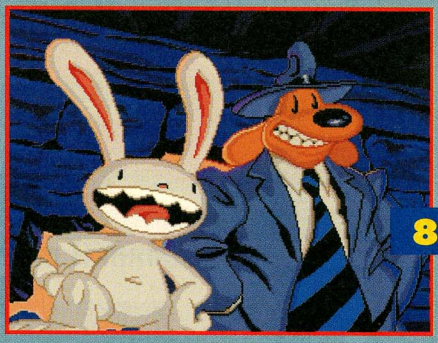
Test

1942 PAW	7
Aces of the Deep	8
Aegis	9
Alien Legacy	11
Alone in the Dark 2	12
Al Qadim	14
Anstoß World Cup Edition	15
Aufschwung Ost	16
Banshee	18
Battle Bugs	19
Battle Isle 2	20
Beneath a Steel Sky	21
Blackhawk	22
Bloodnet	23
Body Blows Galactic	24
Brutal Sports Football	25
Bundesliga Manager Hattrick	26
Burning Steel 2	27
Christoph Kolumbus	28
Colonization	29
Cyberpunks	30
Darkmere	31
Death or Glory	32
Der Cloul	33
Diggers	34
Dreamweb	35
Elder Scrolls: Arena	37
Elfmania	38
Empire Soccer 94	39
Epic Pinball	40
F-14 Fleet Defender	41
F/A-18 Hornet	42
FIFA Soccer	43
Gabriel Knight	44
Gateway 2	45
Gobliins 3	46
Harpoon 2	47



101

Ob *Ultima 8*, *Sam & Max* oder *Pizza Connection*, für jeden Geschmack das passende Programm

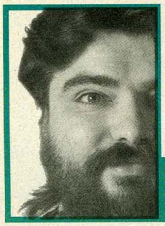


82

74

Heimdall 2	48
Hell on Earth	49
Inca 2	50
Incredible Toons	51
Indy Car Racing	52
Inferno	53
Iron Assault	54
Jurassic Park	55
K240	56
Kyrandia 2	57
Litil Divil	58
Loadrunner	59
Lolly Pop	60
Mad News	61
Magic Boy	62
Magic Carpet	36
Magic of Endoria	63
Masters of Magic	64
Merchant Prince	65
Mr. Nutz	66
NASCAR Racing	67
Operation Crusader	68
Overlord	69
Oxyd Magnum!	70
Pacific Strike	71
Panzer General	72
Pinball Fantasies	73
Pizza Connection	74
Project Nomad	75
Puggsy	76
Quest for Glory 4	77
Raptor	78
Ravenloft	79
Rebel Assault	80
ROM Gold	81
Sam & Max	82
Seal Team	83
Shadowcaster	84
Shanghai 2	85
SHL of Hoboken	86
Sierra Soccer	87
Sim City 2000	88
Sim Farm	89
SSN 21 Seawolf	90
Stardust	91
Sternenschweif	92
Subwars 2050	93
System Shock	94
Terminator Rampage	95
The Grandest Fleet	96
Theme Park	97
TIE Fighter	98
Tubular Worlds	99
UFO	100
Ultima 8	101
Under a Killing Moon	102
Unnecessary Roughness	103
WC Armada	104
Whales Voyage	105
Wonder Dog	106
World Cup 94	107
Zeppelin	108
Zool 2	109

So geht's!


Michael Hengst mh

Volker Weitz vw

Knut Gollert kn

Peter Schwindt ps

Sönke Steffen js

Frank Heukemes fh

Im neusten POWER PLAY-Sonderheft findet Ihr die 100 besten Spiele des Jahres 1994. Extra für Euch haben wir die Spiele nach einem festen Wertungsschema ausgewählt.

Wie jedes Jahr ... halt, dieses Mal ist es nicht so wie in den vergangenen Jahren, in denen Ihr das berühmte "Die 100 Besten..." vor Euch liegen hattet. In diesem Jahr findet Ihr nämlich nur noch Computerspiele in diesem Sonderheft. – Die Kürung der 100 besten Videospiele haben wir unseren Kollegen vom *POWER PLAY*-Schwestermagazin *Video Games* überlassen, die dies mit einem entsprechenden eigenen Sonderheft würdigen. Außerdem haben wir unseren Sonderheft-Wertungskasten dem neuen Outfit der *POWER PLAY* angepaßt. An den wichtigsten Infos ändert sich jedoch nichts. Der "neue" *POWER PLAY*-Steckbrief enthält wie gewohnt folgende Angaben:

Hersteller: Der Name der Softwarefirma, die das Spiel hergestellt hat.

Distributor: Name der Firma, die das Spiel in Deutschland vertreibt. Gibt es in Deutschland keinen offiziellen Vertrieb, könnt Ihr das Programm sicherlich über einen der zahlreichen Importhändler beziehen.

Zirka-Preis: Der ungefähre Preis in DM. Achtet auf Preisunterschiede, denn oft schwanken die Preise ganz gewaltig.

Wertung: Das Wichtigste: Was für eine Wertung hat das Spiel in der *POWER PLAY* eingesackt.

Unser Wertungsschema ist dem geneigten *POWER PLAY*-Leser sicher schon bekannt: Wir vergeben Prozentpunkte auf einer Skala von 0 bis 100. Eine Wertung von 50 Prozent bedeutet also Durchschnitt. Aber keine Bange: Durchschnittliche oder gar miese Spiele findet Ihr in unserem Sonderheft keineswegs – darum heißt es ja auch "die 100 besten Spiele des Jahres". Natürlich schafften es nicht alle Highlights in dieses famose Heft: Einige Titel sind erst nach Redaktionsschluß verfügbar gewesen und mußten deshalb draußen bleiben – bis zum nächsten Sonderheft. Wenn Ihr also im Dezember noch eine Softwareperle entdeckt, schimpft bitte nicht, daß diese keinen Platz mehr in dem vorliegenden Heft hat.

Getestet wurden alle Programme von unserem festen Team von erfahrenen Spielehasen. Jeder von unseren Testern, namentlich Volker Weitz, Knut Gollert, Frank Heukemes, Peter Schwindt und Jan Sönke Steffen, hat so seine Lieblingsgenres und Vorlieben. Seine persönliche Meinung zu den jeweiligen Spielen, gibt der Tester – rein subjektiv – in einem Meinungskasten zum Ausdruck. Die Wertungszahl hingegen ist nicht vom Redakteur ausgewürfelt worden, sondern in einer Konferenz mit allen anderen Kollegen ausdiskutiert worden.

Wenn Ihr Fragen, Anregungen oder Kritik zu unserem Sonderheft loswerden wollt, könnt Ihr an folgende Adresse schreiben:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: 100 Beste
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Adressen

Wer nähere Informationen zu den in diesem Heft getesteten Spielen benötigt, kann sich an die offiziellen deutschen Distributoren wenden, die Ihr im Heft genannt findet. Hier sind die Adressen:

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst

Softgold
Daimlerstraße 9
41564 Kaarst

Microprose
St. Jakobstraße 18
82319 Starnberg

Virgin Interaktive
Borselstraße 16
22765 Hamburg

Selling Points
Verler Straße 1
33332 Gütersloh

Electronic Arts
Verler Straße 1
33332 Gütersloh

Sucht Ihr noch verzweifelt nach einem Spiel, wißt aber nicht wo? Ihr möchtet ein Programm kaufen, aber es gibt keinen offiziellen Vertrieb? Kein Problem, versucht es mal bei folgenden Importeuren:

Galaxy
Plinganser Straße 26
81369 München

Traumfabrik
Mittenwalder Straße 47
10961 Berlin

1942 – Pacific Air War

Microprose bereichert das Flugsimulator-Genre auf dem pazifischen Kriegsschauplatz um einen weiteren Stern am Himmel.

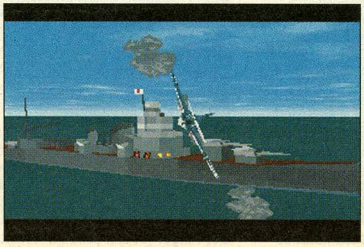
Vor dem Einsatz wählt Ihr die Bewaffnung Eurer Maschine

Zwei Jahre nach dem Erscheinen des Referenzprogrammes *Aces of the Pacific* von Dynamix hält Microprose mit einer Flugsimulation dagegen, die sich inhaltlich mit dem gleichen brisanten Stoff beschäftigt: Nach dem vernichtenden Sieg der Japaner bei Pearl Harbour zum Ende des Jahres 1941 mußte die stark geschwächte Flotte und die gebeutelten Küstenbatterien der Amerikaner vor Nippons übermächtigen Fliegerverbänden geschützt werden. In den gnadenlosen Schlachten um die Inseln des Pazifik erwiesen sich die monströsen Flugzeugträger mit ihren kurzfristig verfügbaren Jägern und taktisch agierenden Bombern als wichtigstes strategisches Mittel. So nimmt es kaum Wunder, wenn Euer bevorzugtes Ziel daher neben Küsten-Bombardements die Zerstörung eines solchen massiven Pottes ist. Ob Ihr dabei unter amerikanischer oder japanischer Flagge agiert, ist reine Sympathiesache, denn die Aufträge unterscheiden sich auf beiden Seiten nur unwesentlich voneinander. Zum Reinschnuppern genügt die Anwahl einer Einzelmission, geduldige Schlachtenbummler versuchen sich indes an einer kompletten Pilotenlaufbahn oder dem umfassenden Campaign-Modus. Mittels des im Programm integrierten Mission-Builders könnt Ihr die Umgebungsvariablen sowie die Freund- und Feindstärke auch ganz nach Eurem eigenen Geschmack festlegen. Bevor Ihr Euch in die je nach Flugzeugtyp individuell gestalteten Cockpits schwingt, stellt Ihr anhand eines Handicap-Menüs den Schwierigkeitsgrad ein. Schwingt Ihr Euch schließlich in die Lüfte auf, späht Ihr in 3-D-Sicht aus dem Cockpit oder betrachtet Eure Maschine frei zoomend und drehend aus diversen Kameraperspektiven. Eure Lieblingseinsätze könnt Ihr mit einer Videorecorderfunktion auf die Platte bannen und anschließend nach Belieben zurechtschneiden. *fh*

Meine Meinung

1942 braucht sich vor allem technisch nicht vor verwandten Spielen wie Pacific Strike zu verstecken. Historientreu verzichtet man allerdings auf die heldenhafte Hintergrundgeschichte. Einige neue Features (scrollende 360-Grad-Umsicht im Cockpit, Tailgunner-Position bei einigen japanischen Jagdbombern, Schleudersitz und Missionbuilder) gegenüber Dynamix Aces versöhnen leidlich angesichts der Tatsache, daß Microprose zwei satte Jahre nach den "Pazifischen Assen" mit keinen spektakulären grafischen Neuerungen aufwarten kann. Wenn Ihr knackige Simulationen, die sich nicht in technischem Brimborium à la Falcon 3.0 verlieren, bevorzugt, verdient das allemal solide Fliegerspektakel trotz der starken Konkurrenz Eure Beachtung.

Im Sturzflug auf das Feindcamp



Breitseite auf das Schlachtschiff

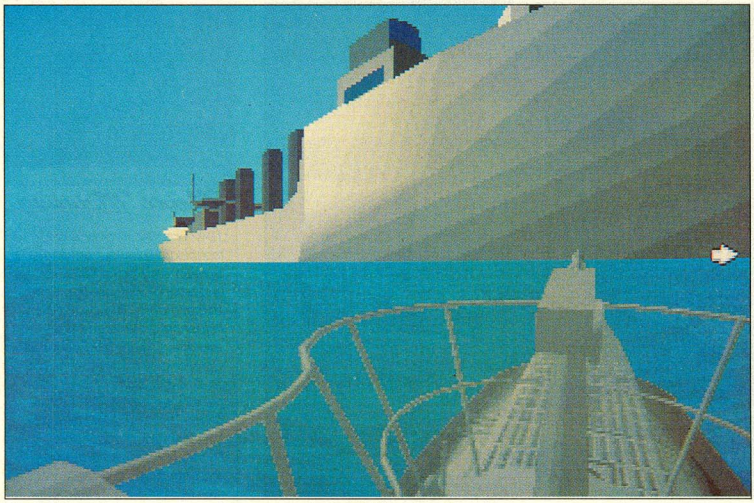
MS-DOS

Hersteller: Microprose
Distributor: Microprose
Zirka-Preis: 120 DM

81%

Aces of the Deep

Ein Taucher, der nicht taucht, taucht nix. Dynamix hat sich diese Binsenweisheit zu Herzen genommen und präsentiert uns eine U-Boot-Simulation, die mit allen Wassern gewaschen ist.



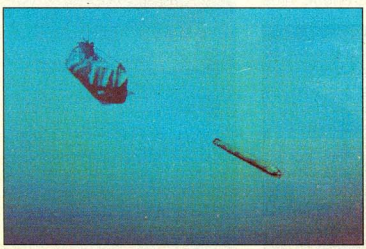
Hier hat der Funker was zu melden: neuer Kurs vom Hauptquartier

Er ist eigentlich fast vergessen, der U-Bootkrieg des Zweiten Weltkriegs. Zwar waren die Kampfhandlungen im Atlantik nicht von entscheidender Bedeutung, hatten aber trotzdem einen großen Einfluß auf die weiteren Auseinandersetzungen, an deren Ende bekanntermaßen Deutschland in Schutt und Asche gebombt wurde. Die deutsche Marine, und dort speziell die U-Boot-Flotte, war den Anforderungen der Seeschlachten einfach nicht gewachsen, mit der Folge, daß allein von den 1171 Unterseebooten 968 zu stählernen Särgen wurden. Dönitz, Oberbefehlshaber der Kriegsmarine, den heute noch einschlägige Kreise als "aufrechten Soldaten" verherrlichen, ließ den Spruch los: "...mit Anstand zu sterben verstehen und damit die Grundlage für einen späteren Wiederaufbau zu schaffen." Diese Forderung wurde voll und ganz beherzigt – der Wiederaufbau fand wirklich auf einem Berg von zig-Millionen Toten statt. Am 3. September wurde der Passgierdampfer "Athenia" von einem deutschen Torpedo versenkt, ein eindeutiges Kriegsverbrechen, da der Angriff gegen das Londoner U-Boot-Abkommen verstieß. Kurz darauf läutete die deutsche Marine eine erbarmungslose Unterwasserjagd auf alles ein, was auch nur irgendwie nach Alliierten aussah.

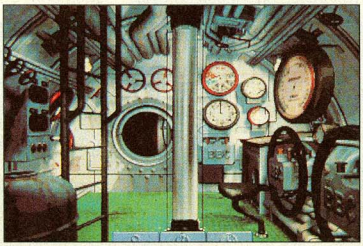
Doch der anfängliche Erfolg verflüchtigte sich recht schnell, da die Briten und Amerikaner sich nur noch in großen Geleitzügen bewegten, die zudem noch von umfangreicher Luftunterstützung profitierten. Mit *Aces of the Deep* hat Dynamix eine Simulation geschaffen, die sich historisch ziemlich nah an der Realität bewegt. Doch bevor Ihr Euch daran macht, Jagd auf britische Frachter zu machen, dürft Ihr mit Eurer Schüssel noch ein wenig im Trainingsmodus üben. Grafisch haben sich die Jungs von Dynamix etwas Besonderes einfallen lassen. Neben Vektorgrafik-Schiffen wird sogar der Wellengang und das Wetter simuliert. *ps*

Meine Meinung

Wenn man "Aces of the Deep" mit den anderen, schon bekannten U-Boot-Simulationen vergleicht, wird schon auf den ersten Blick deutlich, daß das Dynamix-Spiel alleine technisch der Konkurrenz davonläuft. Neben der beeindruckenden Vektorgrafik sind die Soundeffekte (mehr als 20) und die Bedrohung durch sieben U-Boot-Jagdflugzeuge der größte Unterschied zu "Silent Service" und "Wolfpack", die in dieser Hinsicht schon ein wenig behäbig und altbacken daherkommen. Nur in der Anzahl der verschiednen U-Boottypen ist "Silent Service" besser ausgestattet als "Aces of the Deep". Was die historische Einbettung angeht, ist letzterer jedoch bis jetzt ungeschlagen.



Volle Kraft voraus: Nach dem Versenken heißt es abhauen, bevor der große Bruder kommt



Der Finger juckelt schon am Abzug: die letzten Sekunden eines Frachters

MS-DOS

Hersteller: Sierra
Distributor: Sierra
Zirka-Preis: 120 DM

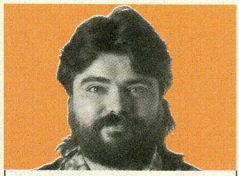
86%

Aegis: Guardian of the Fleet

Software Sorcery sind Spezialisten, wenn es um harte Marinesimulationen geht: Kein Wunder, arbeiten die Programmierer doch eng mit der US-Navy zusammen.

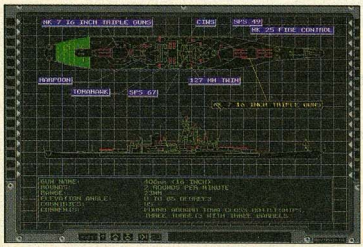
Von der Brücke klickt Ihr Euch in die verschiedenen Abteilungen des Zerstörers

Die Verbindung zwischen Softwarefirmen und amerikanischem Militär ist in der Tat nichts Ungewöhnliches. Schon Microprose hat Quellen bei der Airforce für Spiele wie *F-14 Fleet Defender*, *Gunship* oder *F-117* genutzt. Spektrum Holobyte gar entwickelte neben dem *Falcon* fürs Heim, eine spezielle Version an der US-Piloten trainiert werden. Einen ähnlich engen Kontakt zum Pentagon unterhält die Firma Software Sorcery. – Im Gegensatz zu den oben genannten, hat sich Software Sorcery nicht auf Flugsimulationen, sondern Marine-Spiele spezialisiert. Eines der ersten Programme war die Seeschlachtsimulation *Jütland*. Diente hier noch der erste Weltkrieg als Hintergrund, steht beim jüngsten Spiel moderne Waffentechnik im Vordergrund. In *Aegis: Guardian of the Fleet* schippert Ihr mit einem amerikanischen Zerstörer der Ticonderoga-Klasse durch über 100 einzelne Missionen in sieben verschiedenen Szenarien. Jedes Szenario ist einem historischen Konflikt nachempfunden. Die Schlacht um die Falklandinseln sind ebenso vorhanden, wie Einsätze im Rahmen von Desert Storm oder Aufträge vor der jugoslawischen Küste. Neulinge schalten den Schwierigkeitsgrad zwei Stufen herunter und brauchen sich dann um Treibstoff- und Munitionsnachschub genausowenig kümmern, wie um versteckte Feindverbände. Auf Radarschirm, Sonaranzeigen oder einer taktischen Übersichtskarte sind im "Easy"-Modus alle Einheiten – auch die feindlichen – nebst passender Kennung zu erkennen. Die Erkennung aller Einheiten ist lebenswichtig, denn *Aegis* läuft in Echtzeit ab: Taucht ein Gegner auf, ist Geschwindigkeit gefragt. Per Waffenmenü muß für die aktuelle Bedrohung der richtige Waffentyp herausgesucht, ein Ziel fixiert und abgefeuert werden. Wem das in der Hektik zu viel wird, kann dem Computer die Überwachung der Waffensysteme überlassen. *mh*

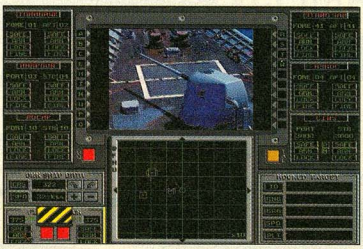


Meine Meinung

Wer lieber mit actionlastigeren oder gar optisch anspruchsvolleren Seeschlachtsimulationen à la Task Force 1942 in See sticht, wird Aegis: Defender of the Fleet hassen wie die Pest. Sturztrockene elektronische Anzeigen und die computerunterstützte Seefahrt sind nicht jedermanns Sache. Wer sich aber durch Handbuch und Menüs gepflügt hat, kommt so schnell nicht wieder von der Software Sorcery-Simulation los. Alleine die gigantische Anzahl von Missionen stellt den heimischen Käpt'n vor immer neue taktische Herausforderungen. Einsteiger haben – dank des Easy-Modus – schnell Erfolgserlebnisse, echte Seebären beißen sich im "realistischeren" Spiel leicht die Zähne aus.



Hilfreich: In der Datenbank sind alle wichtigen Infos zu haben



Werden die Waffen abgefeuert, werden solche Videoclips eingeblendet.

MS-DOS

Hersteller: Software Sorcery
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 130 DM

80%

Aufbruch in neue Spielewelten

Kritisch: Elektronische Unterhaltung im Test

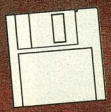
Aktuell: Damit Sie morgen noch mitreden können

Unverzichtbar: Tips, Spiele-Strategien und Beratung

Anspruchsvoll: Multimedia-Hardware auf dem Prüfstand

JA,

ich will das Gratisheft und die Überraschungs-Diskette



und sende den Test-Coupon gleich an:
Power Play, Abonnement-Service,
D-74168 Neckarsulm oder faxe an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Test-Coupon

Ja, ich will POWER PLAY testen. Ich erhalte 1 Heft gratis und als Begrüßungsgeschenk die Überraschungsdiskette. Will ich POWER PLAY nicht weiterlesen, teile ich Ihnen dies binnen einer Woche schriftlich mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY im Abonnement zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 70,80 (Ausland DM 84,-) per Post frei Haus. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ 1. Unterschrift

2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:
Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei POWER PLAY, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme durch meine 2. Unterschrift.

INT PP 4

Alien Legacy

Der nächste Verwandte von *Starflight* und *Star Control* hat das Zeug, Euch wochenlang in seinem Bann zu halten.

Rohstoffabbau in 3-D: Wir sichten einen Planeten

Im 21. Jahrhundert sichten Wissenschaftler ein unbekanntes Flugobjekt, welches sich als Angriffssonde der Centaurier entpuppt. Es beginnt ein langer Krieg gegen die machtsüchtige Rasse vom anderen Stern. Ihr schlüpft in die Rolle des Kapitäns der UNS Calypso, einem Saatschiff der Odessa 3-B Klasse, das 2119 aus Evakuierungsgründen zum Beta Caeli Sternensystem startete. Während Eure Besatzung im cryogenischen Schlaf liegt, entwickeln die Wissenschaftler der Erde einen neuen Antrieb und entsenden 16 Jahre nach dem Start der Calypso die UNS Tantalus ebenfalls nach Beta Caeli. Durch die flotteren Triebwerke der Tantalus erreicht sie bereits 21 Jahre vor der Calypso das Beta Caeli System. Als Eure Calypso endlich eintrifft, finden die Navigatoren kein Lebenszeichen von der Tantalus oder von den Kolonien, die sie hätte gründen sollen. An Euch liegt es nun, Beta Caeli und die unzähligen Nachbarmonde mit Kolonien zu bevölkern. Zudem werdet Ihr fleißig das Schicksal der Tantalus erforschen. In Wohnkomplexen leben Eure Mannen und produzieren dort lebenserhaltende Systeme. In Kraftwerken wird Energie produziert und in Fabriken werden Bodenschätze abgebaut. Die Produktion der Fabriken läßt sich umstellen, um zum Beispiel neue Raumgleiter, Raketen oder Roboter zu produzieren. Ziel ist es, daß sich jede Kolonie so schnell wie möglich selbst "ernährt". Als Transportmittel für Güter dienen dabei die Raumgleiter, die je nach Ausstattung ein begrenztes Aufnahmevermögen und Treibstoffvorräte besitzen. Gehen Euch Energie oder Erze aus, darf mit einem Gleiter auf der Planetenoberfläche beides eingesammelt werden. Dort steuert Ihr einen Gleiter durch eine 3-D-Landschaft und sammelt per Mausklick die Materialien ein.

Eure Offiziere geben Strategietips

Nebenher bekommt Ihr von Eurem Offiziersteam Aufträge, die letztendlich das Geheimnis um die verlorene Tantalus lüften. So müßt Ihr zum Beispiel bestimmte Sektoren auf Planeten oder Asteroiden nach Überbleibseln der Tantalus-Kolonien erforschen und kommt fremden Wesen auf die Spur, die die Tantalus-Expedition vernichtet haben. Geschieht während des Spiels etwas Besonderes, erscheint im oberen Bildschirmbereich ein Nachrichtenfenster, das Euch die Hinweise der Offizierscrew per Mausklick überspielt. Im Laufe des Spiels schlagt Ihr Euch mit den anfangs nicht gut gelaunten Aliens herum, unterdrückt eine Rebellenbewegung oder habt Eure Kolonien vor Monstern zu schützen, bevor zu guter Letzt die Zusammenarbeit mit den Außerirdischen aufblüht. *fh*

Meine Meinung

Alien Legacy ist eine äußerst gelungene Mischung aus dem Klassiker Starflight und neueren Space-Exploration-Spielen wie Outpost, versetzt mit Elementen aus Sim City und Elite. Trotz der enormen Größe wird das Spiel dank der Unterstützung Eurer Offiziere genauso wenig langweilig wie unübersichtlich. Haben Eure Kolonien erstmal ein Eigenleben entwickelt, versprechen zahlreiche Missionen wochenlange Motivation. Grafisch und soundtechnisch eher unspektakulär, beschränkt sich Alien Legacy auf eine spannende Geschichte und die extrem starke Involvierung des Spielers. Hartgesottene Space-Fans werden das Strategie-Epos lieben, Einsteiger sollten eher vorsichtig sein – Alien Legacy ist sehr komplex und bedarf einer gewissen Eingewöhnungszeit.

MS-DOS

Hersteller:	Dynamix
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	120 DM

82%

Alone in the Dark 2

Auch in der Fortsetzung der Polygon-Gruselmär lernt Ihr das Fürchten vor den grauenvollen Texture-Gespenstern.

Im tiefen Keller sitz' ich hier: der Weingeist ruft zum Schauerstündchen

Der schon außerordentlich gut gelungene erste Teil wurde in puncto Technik und Story noch übertroffen. Der versoftete Gruselroman schließt nahtlos an den Erstling an, zumindest könnt Ihr wieder mit dem wohlvertrauten Detektiv Edward Carnby auf die Pirsch gehen. In der Fortsetzung dürft Ihr zum Pixelhaschen auch in die freie Wildbahn. Der Anlaß für Eure Nachforschungen ist diesmal ein ominöser Fall von Kindesentführung. Der hundsgemeine Pirat One Eyed Jack, ein Geisterseeräuber mit ellenlangem Vorstrafenregister, kidnappte die kleine Grace Sounders. Euer Kollege Striker war den Verbrechern schon auf der Spur, wurde aber, bevor er die kleine Grace den Händen der Entführer entreißen konnte, geschnappt und feige ermordet. Ihr holt die 38er aus dem Schrank und macht Euch auf den Weg nach HellUs Kitchen. Dort geht es den Geistern in einer 3-D-Umgebung an den Kragen. Euer Blickwinkel ins Geschehen ist durch festeingestellte Kameras vordefiniert und wird je nach Aufenthaltsort in der Szenerie umgeschaltet, damit sich Eure Figur immer optimal im Blickfeld befindet. Euer Held setzt sich aus texturebelegten Polygonen zusammen und läuft durch gezeichnete Bilder. Auch an der Benutzeroberfläche wurde gefeilt. hatte Euer Hauptheld in *Alone in the Dark* immer ein ganzes Dutzend Standardtätigkeiten parat, wurden diese im zweiten Teil radikal gekürzt. Übrig blieb nur das Kämpfen und das Verschieben. Braucht Ihr für eine Aktion eien spezielle Handlung, wird diese erst in Verbindung mit einem bestimmten Gegenstand aktiv. Zum Beispiel könnt Ihr so Bücher lesen, Magazine in das Thompson-Gewehr stecken oder in Eurem Inventar ein Seil mit einem Haken verknüpfen. *fh*

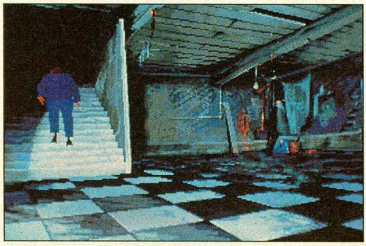
Meine Meinung

Grundsätzlich ist Alone in the Dark 2 weit actionhaltiger als der erste Teil. Obwohl Ed auch im zweiten Teil im wesentlichen durch eine Villa tappt, kommt die Atmosphäre völlig anders rüber. Das kribbelige H.P.Lovecraft-Feeling wich einer Infogrames-eigenen Hintergrundstory. Ed greift nicht nur bitterernst zum Maschinengewehr, sondern zaubert mit französischem Charme des öfteren ein Lächeln in das Spielergesicht. Wem die Grafiken im ersten Teil gefielen, darf sich auf eine wahre Bilderflut gefaßt machen. Ein Lob verdienen die blitzsauber gestylten Monster, von denen diesmal quantitativ und qualitativ beträchtlich mehr unterwegs sind. Ein Problem des ersten Teils wurde allerdings nicht gelöst und wirft den Spieler des öfteren aus der Bahn, denn durch die vertrackten Blickwinkel ist es oft nicht einfach, mit einem angreifenden Monster zu kämpfen. Trotzdem übertrumpft Alone in the Dark 2 seinen Vorgänger in technischen und spielerischen Belangen und gehört in jede gute Spielesammlung.

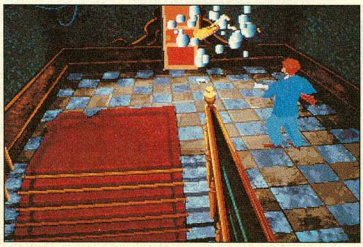
MS-DOS

Hersteller: Infogrames
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 DM

85%



Gruseln auf allen Etagen der Villa



Ein Bösewicht löst sich in Luft auf

ES WIRD ZEIT

HEBEN SIE ENDLICH AB!

Ikarion Software GmbH
Postfach 1760 • D-52019 Aachen

Telefon: (0241) 911 971
Telefax: (0241) 911 911

Al Qadim

1001 Computernacht: Die Rollenspielritter von SSI wechseln die Fronten und laden zum fröhlichen Action-Adventure in die Wüste.

Der familiäre Flaschengeist steht uns nicht immer helfend zur Seite

Die Story hat alles, was eine zünftige Sage aus dem Morgenland braucht: Allmächtige Flaschengeister, liebreizende Prinzessinnen, fiese Großwesire und ein jungendlicher Held, der in der Fechtkunst ebenso bewandert ist wie in den Zauberwissenschaften. Was jetzt noch fehlt, ist ein brauchbares Spielsystem und das wird natürlich von den erfahrenen Rollenspielprofis von SSI geliefert. Obwohl auch die fiktive Welt Zakhara von den bewährten AD&D-Regeln zusammengehalten wird, ist "Al-Quadim" anders als die sonst von SSI entwickelten Programme. Hier wird keine Party rundenweise in den Kampf gehetzt, hier wird unser Soloheld in Echtzeit, à la "Zelda", in den Kampf der Guten gegen die Bösen geführt. Die Landschaften werden diesmal aus der Vogelperspektive geboten. Marschiert unser Held los, dann wird fleißig gescrollt. Praktischerweise findet das Geschehen auf einem Inselkontinent statt, längere Fußmärsche sind also überflüssig und werden durch kurze Seereise ersetzt. Unser Held kämpft entweder mit einem magischen Schwert, welches wir in drei Stufen ausbauen können oder bedient sich seltener Zaubersteine, die uns mit einem begrenztem Spruchvorrat versorgen. Sechs Charakterwerte werden vom Programm, die entsprechenden Erfahrungspunkte vorausgesetzt, automatisch verbessert. Gespräche werden, wie inzwischen üblich, mit einem Menüsystem geführt. Simple Multiple-Choice-Fragen führen dabei schnell zum Erfolg. Wenn wir gerade keine Monster in drei Schwierigkeitsstufen versammeln, dann lösen wir kleine Logik-Puzzles oder recht einfache Geschicklichkeitseinlagen. Zum Schluß sind alle Bösewichter besiegt, Prinz und Prinzessin liegen sich in den Armen, und der Sultan ist zufrieden. *VW*

Meine Meinung

SSI ist der Abstecher in das Action-Adventure-Genre recht gut geglückt: Zumindest die Sinne des Wüstenkriegers werden mit wohlfeilen arabischen Klängen und opulent-bunter Malerei beglückt. Bei soviel gelungenem arabischen Touch sieht man über den recht simplen Schwierigkeitsgrad wohlwollend hinweg. Der bleibt dann auch der einzige echte Mäkelpunkt. Selbst wer sich an den höchsten Schwierigkeitsgrad wagt, verspachtelt "Al-Quadim" zum Frühstück. Hier hätten mehr Gegenstände, Waffen und Rätsel sicher Abhilfe geschaffen. Von einem Vollpreis-Spiel darf man etwas mehr Herausforderung erwarten. Trotzdem kann man das arabische Computermärchen eingeschränkt empfehlen, denn nicht jeden Tag wird uns so ein ausgefallenes Szenario mit unverbrauchten Rätseln geboten.

Die Charakterwerte des Helden werden auf einem Extrabildschirm angezeigt

Gut gefeilscht ist halb gewonnen: Geplaudert wird per Menü

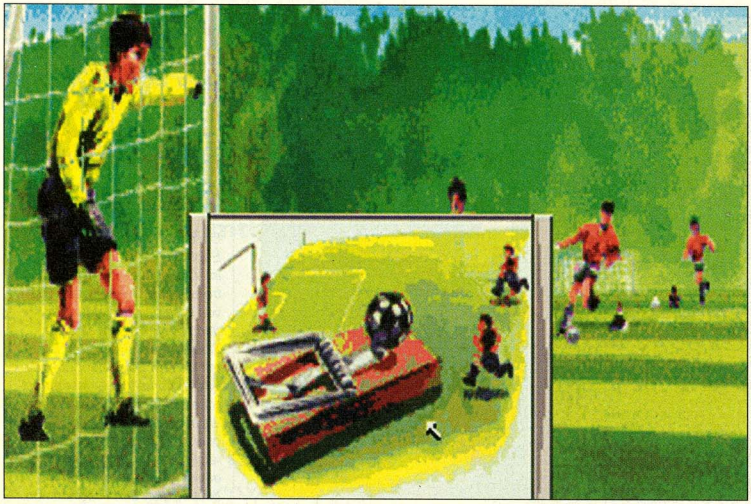
MS-DOS

Hersteller: SSI
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 100 DM

74%

Anstoß World Cup Edition

Die Weltmeisterschaft ist längst vorbei, aber Ascon hilft Fußballfans über den Berg: Mit *Anstoß World Cup Edition* könnt Ihr Deutschland trotz allem zum WM-Titel verhelfen.



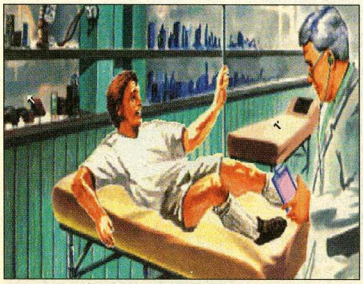
Trainingsstund hat Schweiß im Mund: Unsere Mannen toben

Das Land trauert. Obs Berti war oder einer der erlauchten Auswahlspieler, ist im nachhinein nicht mehr festzustellen – wir haben einfach verloren. Mit Ascons WM-CD-ROM-Simulation *Anstoß World Cup Edition* dürft Ihr die Führung der Mannschaft endlich selbst in die Hand nehmen und die verdiente Meisterschaftsschale nach Hause bringen. Zu Beginn wählt Ihr zwischen der WM-Edition oder dem klassischen, netterweise integrierten Original-Bundesliga-Manager *Anstoß*. Im Gegensatz zu diesem Original wurde in der WC-Edition der Manager außen vor gelassen, so daß Ihr Euch um Geld nicht sorgt, sondern ganz auf das Training konzentrieren könnt. Geregelt wird alles über den Terminplaner, indem Ihr während der Qualifikationszeit Trainingslehrgänge oder Freundschaftsspiele ansetzt. Habt Ihr Euch qualifiziert, geht's ins jeweilige Gastgeberland. Hier wird während der Vorbereitung jeder Tag in drei Etappen durchgeplant und während der WM jeder Tag gar stündlich. Ob Aufstehen, Freizeit, Pressekonferenzen oder Art und Dauer der siebzehn verschiedenen Trainingseinheiten – alles muß präzise geplant und durchdacht werden.

Bei Spielen stellt Ihr Euch mit oder ohne Computerunterstützung das Team zusammen, stellt Eure Mannen optimal und nach ganz individuellen Wünschen auf und legt die taktischen Richtlinien fest. Während des Spiels werden bei Bedarf die schönsten Szenen animiert dargestellt und zudem von Marcel Reich kommentiert. *kn*

Meine Meinung

Schluß mit den Weinkrämpfen und Suizidversuchen – mit Anstoß World Cup Edition übernehmt Ihr endlich Bertis Job und dürft alles besser machen. Der völlig neue Spielablauf vergnügt dabei auch Anstoß-Veteranen und bietet genug Abwechslung, die einen zusätzlichen Kauf rechtfertigen. Die Idee, sämtliche Traineraufgaben über den Terminplaner zu steuern, ist dabei nicht nur innovativ, sondern auch witzig, wenn auch zeitweise nervig. Besonders während der letzten WM-Tage, wenn zwischen zwei Spielen fast eine Woche liegt, klicken wir uns beim stündlichen Durchplanen die Finger wund. Ansonsten bietet die Simulation alles, was des Trainers Herz begehrt. Ob eine zünftige Pressekonferenz mit teils sehr witzigen Texten, eine Spielerbesprechung oder eine Unterredung beim Mannschaftsarzt. – Langeweile kommt selten auf. Die zahlreichen Animationen während der Spiele und die fetzige Grafik rundherum vermitteln fleißig WM-Atmosphäre.



Das tut weh! Beim Mannschaftsarzt gibt's Aspirin

Eckbälle werden bei Bedarf animiert

MS-DOS

Hersteller:	Ascon
Distributor:	Selling Point
Zirka-Preis:	120 DM

81%

Aufschwung Ost

Wenn es schon in der Realität nicht klappt, dann wenigstens auf dem Computer: Mit Sunflowers Politik-Programm bringen wir den Osten auf Vordermann.

Neulich im Ossi-Park: Wir schaffen ein neues Wirtschaftswunder

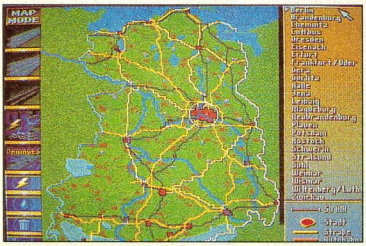
So ganz will das ja noch nicht klappen, mit dem allgemeinen Wirtschaftsaufschwung in unserem wiedervereinten Vaterland. Die Politiker wurschteln sich mehr schlecht als recht von einem Wahltermin zum nächsten und der Bundesbürger hofft auf bessere Zeiten oder einen Lottogewinn – alles nicht so berauschend und aufregend. Zum Glück sind Computerspieler nicht auf die Realität angewiesen, sondern können sich ihre Wunschwelten ganz nach jeweiliger Stimmung auf den Rechner packen.

Wer also schon immer alles besser machen konnte und nicht nur am Stammtisch seine Reden schwingen möchte, der ist bei "Aufschwung Ost" genau an der richtigen Adresse. Hobbypolitiker dürfen die neuen Bundesländer unter ihre Fittiche nehmen und auf den SED-Ruinen eine blühende Landschaft bauen.

Um hierbei den Überblick zu behalten, wird uns Ostdeutschland in zwei Zoom-Stufen und einer Übersichtskarte geboten. Gebaut wird natürlich in der höchsten Vergrößerung. Ähnlich wie beim großen Bruder "Sim City" pflanzen wir mit unseren Steuergeldern öffentliche Bauten in den Sand, verlegen Straßen und Autobahnen und sorgen für die nötige Energieversorgung und Infrastruktur. Versteht sich von selbst, daß der wilde Osten brav scrollt und uns so die Arbeit erleichtert. Zur weiteren Motivationssteigerung stellt uns das Programm sieben Szenarios zur Verfügung, die alle mit spezifischen Problemen aufwarten. Wer keine Lust hat, dicke Anleitungen zu lesen, kann sich durch ein Tutorial sanft in die harte Materie einführen lassen.

Intern werden unsere Handlungen in Runden von jeweils einem Monat abgerechnet, danach wird erneut Bilanz gezogen. Kommt der Laden ins Rollen, dann sorgt ein fast ständig klingelndes Bildtelefon für zusätzlichen Streß. Per heißem Draht melden die unterschiedlichen Regionen und Gemeinden ihre Wünsche an: Die sollten wir tunlichst möglichst schnell erfüllen, denn über allem schwebt die nächste Wahl, mit der Gefahr des Niedergangs.

Machen wir alles richtig, dann fließen die Steuereinnahmen, die wir für neue Investitionen und Instandhaltungsmaßnahmen ausgeben können. *vw*



Berlin: Wir machen unsere Hauptstadt wunderschön

Meine Meinung

Die erste Wiedervereinigungs-Euphorie ist zwar schon längst im Wirtschaftstief verraucht, trotzdem ist "Aufschwung Ost" von erstaunlicher Aktualität, denn die Probleme sind die gleichen geblieben. Man lernt mit diesem Spiel mehr über die Lebensverhältnisse unserer östlichen Brüder und Schwestern, als mit so mancher hochgestochener Analyse. Technisch reicht's zwar noch nicht zu einem direkten Vergleich mit Maxis edlen Sim-Programmen, aber Gemeinsamkeiten sind durchaus auszumachen. Auch bei "Aufschwung Ost" steht der Spielspaß im Vordergrund – Wissensvermittlung passiert nur beiläufig und ohne wehzutun, ist aber trotzdem gründlich recherchiert und verarbeitet. "Aufschwung Ost" ist weder zu trocken und akademisch, noch eine reine Spielerei sondern eine Mischung aus diesen beiden Polen. Aber auch, wer das harte Wirtschafts- und Politikergeschäft ernsthafter betreiben will, wird reichlich Herausforderungen finden und darf sich durch jede Menge Tabellen und Statistiken wühlen.

MS-DOS

Hersteller: Sunflowers
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 DM

80%

POWER PLAY

400.000 LESER
pro Ausgabe der POWER PLAY

Das entspricht lt. AWA '94 0,6% der Gesamtbevölkerung

POWER PLAY-Leser investieren:

DM 400,- hat der Leser von POWER PLAY durchschnittlich pro Monat zur freien Verfügung!

Quelle AWA '94

Rufen Sie uns an:

Telefon (0 89) 46 13-3 05
46 13-3 33

MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar
bei München

KELLER + MÖTING ELEKTRONIK
Elektronik Groß- und Einzelhandel

Ringstraße 134
70839 Gerlingen
Tel.: 0 71 56-2 10 45
Fax: 0 71 56-2 10 83

CD-GAMES

CD	201 CD-Games 4 You! (Raptor, Duke Nukem I + II, Epic Pinball, Pinball Fantasies)	39,-
CD	Rebel Assault	75,-
CD	The 7th Guest	72,-
CD	SAM & MAX	79,-
CD	MYST	109,-
CD	Theme Park	79,-
CD	Outpost	85,-
CD	Strike Commander	85,-
CD	TFX	89,-
CD	COMANCHE	95,-
CD	Battle Isle II	79,-
CD	FIFA SOCCER	69,-
CD	Wing Commander Armada	85,-
CD	Privateer Strike Commander	81,-
FD	System Shock	79,-
FD	TIE-FIGHTER	85,-
FD	Hattrick Bundesliga	81,-
FD	Schwarze Auge II	69,-

MULTIMEDIA

CD ROM	Panasonic CR562 B + Controller	275,-
CD ROM	Mitsumi FX001D + Controller	235,-
CD ROM	SONY CDU33A + Controller	249,-
CD ROM	Philips CM206 + Controller	235,-
CD ROM	Toshiba XM4101BI, SCSII	329,-
	Soundkarte Soundblaster Pro 3.0	169,-
	Soundkarte Soundblaster 16 ASP, Multi-CD	249,-
	Soundkarte Soundblaster AWE 32	519,-
	Aktivlautsprecher mit Netzteil, 15 W Stereo	59,-

Angebot freibleibend, Irrtum und Änderungen vorbehalten.
Weitere Hardware auf Anfrage.

OKAY SOFT
Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Telefax 09674 - 1294

1942 Pacific Air War	DA	85.90
Across the Rhine	DV	89.90
Alien Legacy	DA	67.90
Armored Fist	DV	87.90
Aufschwung Ost	DV	65.90
Battle Bucks	DV	67.90
Battle Isle 2	DV	79.90
Beneath Steel Sky	DA	66.90
Bundesliga M. Hattrick	DV	75.90
Chaos Engine	DA	51.90
Colonisation	DV	89.90
Cool Spot	DA	51.90
Dark Legions		64.90
Das schwarze Auge 2	DV	77.90
Death or Glory	DV	81.90
Delta V		69.90
Der Clou	DV	76.90
Der Patrizier	DV	39.90
Der Trainer	DV	75.90
Diggers	DV	65.90
Empire Soccer	DV	68.90
Erben der Erde	DV	79.90
F14 Fleet Defender	DA	89.90
FIFA Soccer	DV	68.90
Grandest Fleet	DA	66.90
Hand of Fate	DV	65.90
Harpoon 2		81.90
Heimdall 2	DV	76.90
Indy Car Racing	DA	49.90
- Track Pack	DA	33.90
- Paint Kit	DA	25.90
Kick off 3	DV	51.90
Kolumbus	DV	75.90
Larry 6	DV	67.90
Lollypop	DV	75.90
Mad News	DV	82.90
Magic of Endoria	DV	75.90
Master of Magic	DV	90.90
Merchant Price		85.90
Micro Machine	DA	55.90
Outpost	DV	67.90
Overlord		67.90
Pacific Strike	DA	55.90
Pinball Fantasie	DA	59.90
Pizza Connection	DV	76.90
Rings of Medusa Gold	DV	69.90
Sam + Max	DV	85.90
Sim City 2000	DV	82.90
SSN 21 Seawolf	DV	71.90
Star Treck 2	DV	79.90
Subwar 2050	DV	88.90
- Mission Disk	DV	50.90
System Shock	DA	73.90
Tie Fighter	DA	79.90
Tie Fighter	DV	92.90
Theme Park	DV	71.90
Tubular Worlds	DA	75.90
U.F.O	DA	89.90
Ultima 8 Bundle	DV	69.90
Wing Com. Armada	DA	64.90
World Cup USA 94	DV	57.90
Zeppelin	DV	79.90

Double Speed CD ROM Laufwerke

MITSUMI	249.-
ORCHID	369.-
SONY	289.-
PANASONIC	299.-
Wing Com. Armada DA	77.90

Spiele auf CD-Rom:

11th Hour		101.90
Aegis - Guardian		79.90
Anstoß World Cup Ed.	DV	82.90
Armored Fist	DV	87.90
Battle Isle 2	DV	85.90
- Erbe des Titan	DV	53.90
Burning Steel 2	DV	81.90
Byte-Me		29.90
Campaign	DV	75.90
Day of Tentacle	DV	91.90
Der Clou	DV	76.90
Epic Pinball	DA	75.90
Fifa Soccer	DA	68.90
Gabriel Knights	DV	82.90
Goblins 1 + 2	DV	65.90
Goblins 3	DV	92.90
Heimdall 2	DV	76.90
Hidden Below	DV	69.90
Hurra Deutschland	DV	69.90
Inca II	DV	103.90
Int. Tennis Open		89.90
Jurassik Park	DV	66.90
Kings Quest Anthologie		82.90
Larry 6	DV	82.90
Litil Divil	DV	59.90
NHL 95	DA	77.90
PGA Tour Golf	DA	91.90
Pinball Dreams Deluxe	DA	71.90
Privateer + Strike Com.		85.90
Privateer + Speech Pack		92.90
Railroad Tycoon + Civi		63.90
Rebell Assault	DA	80.90
Rings of Medusa Gold	DV	69.90
Sam + Max	DV	93.90
Shadow Caster		99.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90
Space Quest Anthologie		82.90
Star Crusader	DV	82.90
Star Treck 25th.		85.90
SSN 21 Seawolf	DV	79.90
Subwar 2050 + Miss.	DV	92.90
Themepark	DV	73.90
UFO	DV	90.90
Ultima 8 Bundle	DV	89.90
Under a Killing Moon	DA	99.90
Wing Com. Armada	DA	77.90
Wing Com. 1 + 2 Deluxe		66.90
Zool 2	DA	56.90

Hits für Amiga:

A Train	DV	38.90
Ambermoon	DV	66.90
Anstoß	DV	65.90
- World Cup Edition	DV	51.90
Apocalypse	DA	45.90
Aufschwung Ost	DV	59.90
Banshee - A1200	DA	52.90
Banshee - CD32	DA	59.90
Body Blows Galactic	DA	49.90
Brutal Sports - CD32	DA	56.90
Bundesliga M. Hattrick	DV	69.90
Chuck Rock 2 - CD32	DA	55.90
Civilization - A1200	DA	63.90
D Day		65.90
Death or Glory	DV	76.90
Dogfight	DA	39.90
Elfmania	DA	51.90
Elite 2	DA	52.90
Empire Soccer	DA	52.90
Fifa Soccer	DA	49.90
Goal	DA	27.90
Heimdall 2	DV	66.90
Indiana Jones 4	DV	49.90
Ishar 3	DV	58.90
Jurassik Park	DV	53.90
K240 - Utopia 2	DA	55.90
Kolumbus	DV	63.90
Magic Boy	DA	53.90
Mr. Nuts	DA	46.90
Pizza Connection	DV	74.90
Pugsy	DA	55.90
Rings of Medusa Gold	DV	61.90
Sensible Soccer intern	DA	39.90
Sierra Soccer	DV	46.90
Spaceward Ho!	DV	66.90
Stardust	DA	36.90
Starlord	DA	64.90
World Cup USA 94	DV	49.90
Zool 2	DA	51.90
Zool 2 - CD32	DA	54.90

hotline news 09674 - 8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr !

kostenlose Komplett-Liste (System angeben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!

Soundblaster 2.0 Value Edition	109.-
Soundblaster Pro Value Edition	169.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	325.-
Soundblaster 16 Value Edition	205.-
Soundblaster AWE 32	499.-
Waveblaster	349.-
CD 16 Gameblaster Pack	849.-
CD 16 Discovery Pack	729.-
Roland SCC-I	915.-
ORCHID Game Wave 32	235.-
ORCHID Sound Wave 32	399.-
- Rom Update (geeignet für SW + GW)	82.-
ORCHID Sound Wave 32 plus	449.-
ORCHID Sound Kit	799.-
CD-ROM Drive NEC *Triplespeed*	849.-
-Kontrollerkarte zu NEC	145.-

JOYSTICK's

GRAVIS schwarz oder transp.	59.-
GRAVIS Gamepad	53.-
GRAVIS PRO	73.-
Flight Stick Pro	143.-
Virtual Pilot	149.-
Boeder Deluxe Analog P6	27.-
Cyberman	185.-

Boxen:

Screenbeat Aktivboxen	43.-
- Netzteil	23.-
Creativ Labs SBS 300	209.-

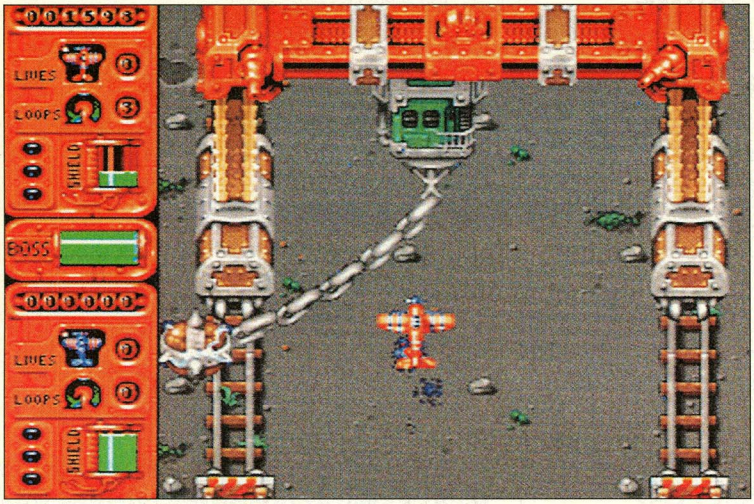
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Stammkunden o. Vorauskasse DM 5.90
Nachnahme zzgl. 3.- Zkgeb. DM 8.90
Ausland (Vorauskasse) DM 15.00

Neu: 24 - 48 Stunden LIEFER - SERVICE *Komplett-preis!* 7.-

Banshee

Angelehnt an den Grafikstil der *Chaos Engine* erscheint Core Designs Amiga-Flieger-Ballerei wie eine obskure Mischung aus futuristischen und historischen Elementen.



Eisenhart: ein ungewöhnlicher Endgegner

In einer Parallelwelt zu unserer guten, alten Mutter Erde hat es den Zweiten Weltkrieg, den "guten Grund" für so manche Erfindung, nie gegeben, und so ist die Luftfahrt nicht über das Stadium der Propellermaschine hinausgekommen.

Dennoch hat die Erde keine Ruhe gefunden: Blardax Maldrear, Diktator der Republik Styx versucht die Welt zu erobern. Nur einer stellt sich gegen Blardax' Bestrebungen, und das ist Sven Svardenssvart, Sohn eines Erfinders. Sven ist mindestens genauso talentiert wie sein Vater und entwickelt ein Flugzeug, mit dem er gegen den skrupellosen Diktator zu Felde zieht: die *Banshee*. Ihr fliegt zwei verschiedene Flugzeugtypen, wobei Euch der weltraumfeste Sublight Banshee erst im sechsten und letzten Level zur Verfügung steht. In den ersten fünf vertikal scrollenden Spielstufen müßt Ihr mit einer Standard-Propeller-Banshee vorlieb nehmen.

Der einfachste Schwierigkeitsgrad ist nur zum Üben gut, denn er wird Euch nicht besonders weit bringen: Nach dem zweiten Level ist dann nämlich Schluß, und in die High Score-Liste dürft Ihr Euch auch nicht eintragen. Nur im höheren Schwierigkeitsgrad kann jede der Spielstufen durchflogen werden. Im ersten Level schießt Ihr Euch zunächst auf kleinere Flugzeuge ein, um dann schließlich Helikoptern den Garaus zu machen, die mit biestigen kleinen Lenkraketen um sich feuern. Nachdem Ihr zwei fette Bomber zerlegt und drei U-Boote auf den Meeresgrund geschickt habt, erreicht ihr festes Land.

Schließlich wartet nach einigen Scharmützeln der erste Endgegner auf Euch: ein bizarrer Eisenbahnkran, der kräftig die Keule schwingt.

Nach erfolgreicher Eliminierung spezieller Feinde kommen Euch Bonus-Chips entgegengeflogen, die Ihr durch Beschuß zum Rotieren bringt, wobei sich ihr Wert entsprechend verändert. So sammelt Ihr mit der Zeit Extra-Sprit, mehr Firepower, Speed-Ups, Schutzschilde und Spezialwaffen (Seitenschuß, zielsuchende Raketen), die das Leben in der Luft erheblich erleichtern. Schlußlevel sechs ist etwas für Spezialisten: Nachdem man sich durch einen Asteroidengürtel laviert hat, einen riesigen Panzer in die nächste Galaxie bombte und einen Multi-Tentakel-Mutanten zerpixelte, wartet auf der Veenix-Basis ein monströser Roboter. *fh*

Ein feiner Zug: die Lok wird gesprengt

Meine Meinung

Banshee ist ein grundsolider Amiga-Shooter. Auch im "Easy"-Modus bleibt es ein knallhartes Geschäft, die knarzigen Tiefdecker auch nur über den ersten Level zu bringen. Die Grafik ist stellenweise so detailreich und witzig, daß man am liebsten anhalten und alles aus der Nähe betrachten möchte. Hauptdarsteller in diesem Spiel sind nämlich nicht unbedingt die Maschinen, sondern die kleinen Männchen, die mal als Soldaten im Schlamm ausrutschen, kleine Kinderwagen durch ein heißumtobtes Schlachtfeld schieben oder plötzlich als Gangster in einer schwarzen Limousine kräftig mitmischen. Das unverwechselbare, etwas klobige Grafikgewand paßt ausgezeichnet zum etwas betagt erscheinenden Rüstungsarsenal des fiktiven Kriegsszenarios. Mit einer etwas an den Haaren herbeigezogenen Hintergrundstory nimmt man dem optisch stark an den zweiten Weltkrieg angelehnten Geschehen die historische Brisanz, mit der ein 1942 noch zu kämpfen hatte.

AMIGA

Hersteller: Core Design
Distributor: Core Design
Zirka-Preis: 80 DM

79%

Battle Bugs

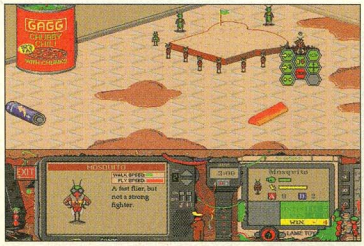
Packt das Fliegenpapier aus und schultert die Klatsche: Die Käfer kommen! Dynamix' tierisches Strategiespiel macht aus der Küche ein Schlachtfeld und aus dem Kühlschrank einen Feldherrenhügel.

Das Ziel und seine Eigenheiten: Vor dem Erfolg wird das Briefing gesetzt

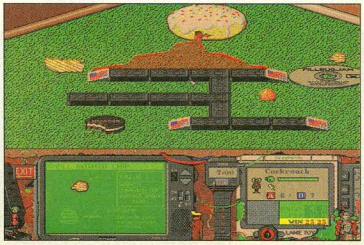
Und was die kleinen Kerle nicht alles können: Bomben werfen, Colapfützen durchtauchen oder sich in Limburger verwandeln. 56 zum Teil äußerst verzwackte Missionen warten auf den listigen General, und immer wieder dreht es sich um die wichtigste Sache im Leben überhaupt: richtig, dem Essen. Ziel Eurer Missionen ist die Eroberung oder Verteidigung von Pizzaschnitten, Oliven, Schmalzkringel oder geschmolzenen Schokoriegeln. Dabei stehen Euch je nach Aufgabe diverse Spezialisten zur Verfügung. Die Crux ist nur: die gegnerischen Chitinteufel sind in der Regel immer in der Überzahl. Aber das ist auch richtig so. Nicht die schiere Überzahl soll hier über die Vormachtstellung entscheiden, sondern der vorhandene Hirnschmalz. Außerdem geht es nicht immer darum, den Gegner in Grund und Boden zu stampfen, sondern vor ihm das Revierfähnchen hochzuziehen. Und manchmal könnt Ihr sogar nur das nackte Leben retten. Kein Hexagonalfeld mit Reichweitenbeschränkung hemmt euren taktischen und strategischen Ideenreichtum. Vom Anfang bis zum Ende wird der Weg bis ins kleinste festgelegt, und das bei jedem Battlebug. Durch das Lösen der Stoppuhr bewegen sich alle mit der ihnen angemessenen Geschwindigkeit. Stellt Ihr jedoch nach wenigen Sekunden schon fest, daß Ihr die Sache falsch gepeilt habt, keine Bange. Ein weiterer Druck auf die Stoppuhr hält die ganze Offensive wieder an, und Ihr könnt alle Züge noch einmal überdenken. Wichtig ist dabei natürlich, daß Ihr das Spielfeld komplett überblicken könnt. Auf dem Kommandobildschirm könnt Ihr das Quadrat, das den Bildausschnitt festlegt, so weit hin und herschieben, wie es Euren taktischen Bedürfnissen entspricht. Und wer weiß, vielleicht steckt Euch sogar die Ameisenkönigin persönlich einen Orden an. *ps*

Meine Meinung

Trotz aller Niedlichkeit: Battle Bugs ist eine echte Herausforderung für jeden Strategen seit der Erfindung des Hexfeldes. Die meisten Missionen sind trotz ihrer eindeutigen Zielvorgabe ungeheuer komplex. In manchen Fällen, wo Ihr bis zu zwanzig Käfer befehligt, kann es sogar nur eine einzige strategische Option geben. Da heißt es: ausprobieren, bis der Kopf qualmt. Denn jede Aufgabe läßt sich lösen, meist ist es nur eine Frage des Timings. In Sachen Spielerführung merkt man sehr schnell, daß Dynamix keine halbe Sache produziert hat. Die Steuerung der kleinen Kerle ist so einfach, eindeutig und übersichtlich, daß man einigen anderen Firmen empfehlen möchte, selber einmal ein paar Runden zu spielen, damit sie es das nächste Mal besser machen.



So wird gesteuert: Kleine Waben zeigen die Funktionen



Ein Käferleben ist kein Zuckerschlecken: Hier muß man fürs Futter arbeiten

MS-DOS

Hersteller: Dynamix
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 DM

86%

Battle Isle 2

Weihnachten für Strategen: Blue Bytes *Battle Isle 2* ist das bisher beste Strategiespiel aus deutschen Landen.

Stürmisch: das Nashorn schießt verteufelt gut

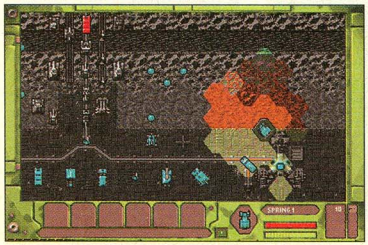
Strategiespiele wurden in Deutschland erst vor gut vier Jahren richtig gesellschaftsfähig: Blue Bytes *Battle Isle* war der Verkaufsknüller des Jahres und führte vor allem unerfahrene Spieler ins komplexe Strategiespielgenre ein. Kein Wunder also, daß der deutsche Spieler nach dem Japaner der Meist-Strategiebegeisterte auf der Welt ist. Nach dem ebenfalls hochwertigen Ableger *History Line 1914-1918*, drehen Hexfeldfreunde seit Anfang 1994 mit dem offiziellen Nachfolger *Battle Isle 2* ihre Runden, dem ersten Blue Byte-Spiel, das für den Massendatenträger CD entwickelt wurde. Eine abgespeckte Diskettenversion ist jedoch auch erhältlich.

Wie gewohnt, geht's auf dem Planeten Chromos gegen die Roboschergen des Titan-Nets. Ähnlich wie in den Videospiel-Vorzeigemodulen *Nectaris* oder *Advanced Military Commander*, marschieren unsere Einheiten nun Zug um Zug über Hexfelder zum kommenden Schlagabtausch. Die Karten sind dabei unterschiedlich groß, und pro Mission müssen bestimmte Ziele erreicht werden. Dabei hat jede Einheit bestimmte Eigenschaften und auch Vor- bzw. Nachteile. Vom kleinen Kampfroboter, über schwere Panzer, bis hin zu Höhenbombern sind Dutzende Kampfeinheiten integriert. Kommt es zu einem Kampf, wird in eine 3-D-Perspektive umgeblendet, in der sich die Vektorgrafik-Söldner die Mumpeln um die Ohren schießen. Durch die in Echtzeit berechnete Grafik ist jede Kampfsequenz unterschiedlich.

Natürlich ernten Eure Truppen auch Erfahrungspunkte, die sie wesentlich zielsicherer und souveräner im Kampf machen. *kn*

Meine Meinung

Darauf haben A.M.C.-Fans gewartet – endlich gibt es ein Strategiespiel für MS-DOS-PCs, das sich mit dem großen japanischen Vorbild messen kann und trotzdem noch genug Eigenheiten und Neuerungen besitzt, die es erst so richtig interessant machen. Dabei überzeugt Battle Isle 2 nicht nur mit schwer aufgedrehter Präsentation, inklusive aufwendiger Animationen, sondern auch mit einer Vielzahl strategischer Feinheiten, die sich teils erst im Laufe des Spiels offenbaren. Das bedienerfreundliche Interface sucht dabei im ansonsten recht drögen Genre seinesgleichen und auch das ausgefeilte Informations- und Kampfsystem überzeugt bereits nach Minuten. Dank des einstellbaren und trotzdem moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrades wird vom Harcore-Strategen bis zum Einsteiger jeder bestens bedient und fühlt sich zu keinem Zeitpunkt über- oder unterfordert. Mit Battle Isle 2 bestätigt Blue Byte einmal mehr ihre Weltklasse.



Zug um Zug werden die Einheiten verschoben

Im Kampf wechselt die Perspektive

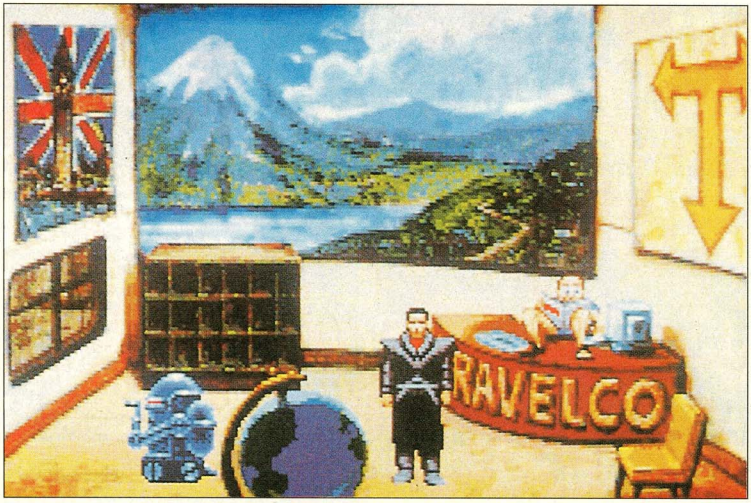
MS-DOS

Hersteller: Blue Byte
Distributor: Blue Byte
Zirka-Preis: 120 DM

90%

Beneath a Steel Sky

Willkommen im Cyberspace. Comic-Star Dave "Watchman" Gibbons schickt uns auf die Reise durch ein zukünftiges Datennetz, das angefüllt ist mit merkwürdigen Symbolen und geheimen Dokumenten.

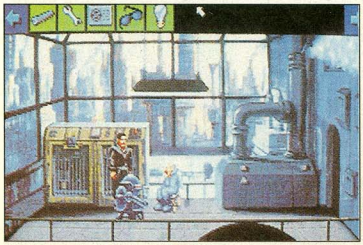


Wenn einer eine Reise tut : Solch eine Landschaft ist in hundert Jahren wohl nur noch auf Fotos zu sehen

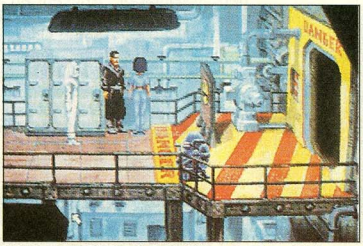
Bei der Explosion eines Düsenkopters ist Robert Foster, vormals Geisel des Überwachungscomputers, der einzige Überlebende. Er ist ein Outsider, einer von den Leuten, die in der atomverseuchten Außenwelt leben. Diese Outsider werden vom Überwachungsstaat gerne als Versuchskaninchen für dubiose Experimente genutzt. Doch dieses Mal geht die Jagdpartie des Fängerteams schief, und der Kopter stürzt beim Rückflug ab. So gelangt Foster in die Hauptstadt des Feindes, der nichts mehr mit einer staatlichen Ordnung gemein hat, wie wir sie kennen. Die Regierungen haben ihre Macht an gigantische Industriekartelle abtreten müssen, die sich jetzt untereinander blutig bekämpfen. Damit Foster nicht ganz alleine gegen das System kämpfen muß, haben die Programmierer einen kleinen Droiden an des Helden Seite gestellt. Sein Name ist Joey. Anfangs ist er nur ein kleiner Arbeitsroboter, der erst durch eine Umprogrammierung sein Bewußtsein erlangt. Also lautet Eure erste Aufgabe, dem kleinen Helferlein zu seiner Persönlichkeit zu verhelfen und dabei einen neuen Körper zu finden. Schließlich wird er die ausschlaggebende Hilfe sein, wenn es darum geht, dem riesigen Übercomputer namens Linc den Saft abzudrehen. Dabei wird Foster mit der Maus durch eine teils scrollende, teils immer wieder nachgeladene Landschaft gescheucht, Joey folgt ihm dabei immer wie am Schnürchen gezogen. Erst wenn Ihr ihm einen direkten Befehl erteilt, tritt er in Aktion. Zur Steuerung des ganzen Geschehens benutzt Ihr eine Technik, die sich "Virtual Theatre" nennt. Wir nehmen einen Gegenstand in die Hand und führen ihn zu einer Stelle, von der wir vermuten, daß sie mit dem Objekt reagieren kann. Wenn wir mit der Maus an den oberen Bildrand fahren, erscheint eine Inventarleiste, die nach links und rechts gescrollt werden kann. Gespräche werden über das beliebte Multiplechoice-Verfahren geführt. *ps*

Meine Meinung

Vielleicht nicht ganz die ultimative Entwicklung in Sachen Adventure, durch die grafische Gestaltung von einem der größten Comic-Stars aber doch überdurchschnittlich gelungen. Zwar ist die Idee "Einer gegen das System" nicht besonders neu, dafür aber stimmungsmäßig gut umgesetzt. Verbesserungswürdig ist allerdings die etwas umständliche Kommunikation. Auch wenn Ihr schon längst weiter seid, die alten Dialoge bleiben in den Auswahlmenüs stehen. Neue Texte muß man erst mühsam suchen. Aber dennoch: Dem Adventure-Novizen sei dieses Spiel wegen seiner recht griffigen Rätsel und der überschaubaren Handlung ans Herz gelegt.



Strahlenschaden: Ohne Bleiweste wird sich bald nichts mehr rühren



Willkommen beim Onkel Doktor: schöne Grüße von Herrn Sacher-Masoch

MS-DOS

Hersteller: Revolution Software

Distributor: Virgin

Zirka-Preis: 120 DM

70%

Black Hawk

Blizzard nennt sich ein neues und vielversprechendes Entwicklungsteam. Zwei Spiele, *Black Hawk* und *War Craft,* stehen uns bald ins Haus. Eines davon ist bereits fertig: Die Actionperle *Black Hawk*.

Lebenskünstler: Nur wer sich an die Wand drückt, entgeht den Schüssen des Feindes

Sowas passiert auch dem besten König einmal. In dem Märchenreich Tuul herrscht blanker Terror. Monsterchef Sarlac hat mit seinen Scharen des Schreckens die Macht an sich gerissen. Vor dem Umsturz schaffte es noch der Hauszauberer der rechtmässigen Herrscher den Königsohn Kyle auf die Erde zu schicken. Im Gepäck Kyles ist der kostbarste Besitz seines Volkes: Der "Lightstone", ein magischer Stein, den Sarlac gerne in seine Finger bekommen möchte. Mit einer neumodischen Pumpgun und einigen besonderen Fertigkeiten, kommt Kyle nun zurück, um seinen Thron zu fordern und Sarlac die Leviten zu lesen. Klar wer dem forschen Prinzen dabei hilft: Ihr. Per Tastatur oder Joystick steuert Ihr den Königssohn durch 17 gefahrvolle Levels, die von der Seite zu sehen sind – am Ende einer Stufe gibt es übrigens ein Paßwort, mit dem Ihr einsteigen könnt, wenn Kyles einziges Leben dahin ist. Gescrollt wird allerdings nicht: Verläßt Kyle einen Bildschirm, wird "umgeblättert". Natürlich wandert Ihr nicht ungehindert in den Sarlacschen Gemächern. Monster, automatische Wachsysteme, Energiebarrieren und weitere Hindernisse versperren Kyle den Weg zur Rache. Glücklicherweise hat Kyle neben seiner Schrotflinte einige Fähigkeiten, die ihm helfen. Per Knopfdruck überspringt Ihr Gräben, klettert Leitern hinauf oder herunter, hangelt Euch an Vorsprüngen entlang, duckt Euch und sammelt Gegenstände ein.

Ärgerlich: Eine Energiebarriere versperrt den Weg zu dem miesen Ork

Der Nachteil: Will Kyle beispielsweise eine Leiter hinaufklettern, oder einen Graben überspringen, muß er erst seine Schrotflinte sicher verstauen und ist dann natürlich wehrlos. Dafür kann sich Eurer Held im Notfall "verstecken". Legt ein Gegner auf Euch an, reicht ein Tastendruck und Kyle drückt sich mit dem Rücken an die Wand, die Schüsse gehen prompt daneben. Leider können dies auch die Gegner: Nur mit exaktem Timing erledigt Ihr auftauchende Feinde.

Auch sonst präsentiert sich *Black Hawk* recht puzzleintensiv. Erst mit den passenden Schlüsseln aktiviert Ihr Energiebrücken, nutzt spezielle Items um höhere Steigungen zu überwinden, oder Bomben um Generatoren, Türen oder besonders hartnäckige Gegner zu beseitigen. *mh*

Meine Meinung

Noch so neu und schon so gut: Den Namen Blizzard Entertainment wird man sich künftig merken müssen. Der Einstand mit dem Geschicklichkeitsbrocken Black Hawk ist mehr als gelungen. Was auf den ersten Blick wie eine schlichte Mischung aus Prince of Perisa und Forgotten Worlds aussieht, entpuppt sich als suchtverdächtiges Nobelspiel und gehört auf die Liste der arbeitsgefährdenden Programme. Das skeptische Redakteursauge erblickt nicht nur feinste Technik sondern auch ein durchdachtes Spieldesign. Sind die ersten Levels noch zum Aufwärmen leicht und flott durchspielt, sind in späteren Stufen die Anforderungen an die eigene Geschicklichkeit und den Grips ungleich höher. So gehört eine gehörige Portion Überlegung dazu, den Horden Sarlacs den Garaus zu machen – sowas gefällt mir ungleich besser, als ein simples "Shoot'em'up".

MS-DOS

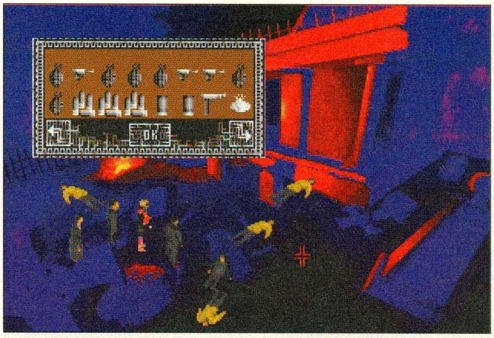
Hersteller: Interplay
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 130 DM

86%

Bloodnet

Cyberpunk meets Dracula: In *Bloodnet* wimmelt es von Vampiren, miesen Megakons und zwielichtigen Gestalten.

Es hätte ein so schöner Tag für Ransom Stark werden können, doch nichts da -- Pustekuchen! Ein toller Job hat gerade für Unmengen Nuyen gesorgt und Ransom gedenkt, dem Arbeitgeber zu danken. Dummerweise befehligt dieser, ein gewisser Doc van Helsing, die gemeine Gilde der Vampire im Manhattan des Jahres 2094 und beißt Ransom beim Handshaking gelungen in die Aorta. Als halbwegs Toter hätte er sein Leben als flotter Streiter für die Macht des roten Saftes gegeben, doch ein Implantat in seinem Kopf holt Ransom in die Gegenwart zurück und kann die Vampir-Elemente in Starks Blut für geraume Zeit unterdrücken. Alsdann macht Ihr Euch in der Rolle Ransoms stinkesauer auf den Weg, der Sache auf den Grund zu gehen und schliddert, wie gewohnt, in einen Krieg der Megakons und geheimer Zirkel.



Habt Ihr in einem der Rundenkämpfe gesiegt, dürfen die Waffen der anderen Partei eingesackt werden

Black is beautiful: Das Inventory glänzt in Schwarz

Eure Reise durch das zukünftige Manhattan beginnt auf einer großen Übersichtskarte. Verschieden markierte Örtlichkeiten dürfen besucht werden und mit den dort ansässigen Personen darf geplaudert werden. Euch begegnen sowohl Cyberspace-Junkies als auch Händler oder einfache Straßengangs. Einige geben Euch nützliche Hinweise, andere Aufträge oder neue Adressen, die es zu besuchen gilt. Trefft Ihr auf eventuelle Feinde, werden diese im Rundenkampf zur Strecke gebracht, wobei sowohl Taktik als auch die entsprechende Waffe angewählt werden darf. Damit Ihr nicht ganz allein durch die Straßen hetzt, bieten Euch einige Charaktere für ein paar Dollar ihre Hilfe an. In gewohnter Rollenspielmanier lassen diese sich ausrüsten und im Kampf steuern. Natürlich stehen auch Cyberspace-Besuche an, in denen Ihr wichtige Infos beschafft oder Informanten trefft. *kn*

Alle *Bloodnet*-Bilder wurden nicht gezeichnet, sondern fast komplett gerendert

Meine Meinung

Daß Microprose nicht gerade zu den Adventure-Spezialisten gehört, weiß man spätestens seit Rex Nebular. "Schuster, bleib bei deinen Leisten" rief die Branche, doch weitere Abenteuer wurden aufgelegt. Bloodnet ist zwischen den mittelmäßigen Microprose-Adventures eine positive Ausnahme. Das ausgefeilte und mitreißende Storyboard überzeugt ebenso wie die durchgestylte Grafik und nette Steuerung. In Sachen Cyberpunk-Atmosphäre setzt Bloodnet neue Maßstäbe und läßt dem Spieler nebenbei genügend Handlungsfreiraum. Hier lacht uns jedoch schon der erste, einzige und schwerwiegendste Kritikpunkt an: In Bloodnet weiß man nie genau, was als nächstes zu tun ist. Die Handlungsstränge verzweigen sich bereits kurz nach Beginn dermaßen dramatisch, daß Ungeübten bald der Atem stockt. Hat man sich jedoch an die Textlastigkeit gewöhnt, kommt der Cyberspace-Freak auf seine Kosten. Vampir-Freunde, Endzeitfreaks und Gibson-Fanatiker sollten ebenfalls einen Blick riskieren.

MS-DOS

Hersteller: Microprose
Distributor: Microprose
Zirka-Preis: 120 DM

71%

Body Blows Galactic

Team 17 hat die Erde verlassen und bittet zur zweiten Runde im Körperblasen: Zwölf sonderbare Gladiatoren verwandeln Euren Amiga in den Circus Maximus der Zukunft.

Planetenprügler: Team 17 bringt frischen Wind in die Prügelspiel-Szene

Fortsetzungen sind bei beliebten Prügelspielen keine Seltenheit. Von *Mortal Kombat* gibt es neuerdings Teil 2 und für das Mega CD eine *Deluxe*-Variante mit den beliebten "Blood Moves" als Serienausstattung. Und Capcoms Kloppklassiker *Street Fighter 2* wird bereits als *Turbo*-, *Special*- und neuerdings auch als *Super*-Edition angeboten. Bei dieser gewinnbringenden Update-Politik können die Techniktrickser von Team 17 natürlich nicht tatenlos zusehen: Sie schicken eine neue Version ihres Amiga-Prügelprogramms *Body Blows* in den Ring. Beim umstrittenen Vorgänger ließ uns Team 17 noch auf unserem Planeten zum Fußfeger ansetzen, jetzt wird die ganze Galaxis unsicher gemacht: Auf sechs Sternen wird der beste Kampfsportler ermittelt. Zwölf Recken streben diesen Titel an – zwei menschliche Supermänner, die wir schon vom Vorgänger kennen und lieben, der Zauberlehrling Phantom, der Drache Dragon, der Feuerschamane, ein Eismensch, ein Dinosaurier, drei Roboter und das anregende Amazonen-Doppelpack Hai-Ti und Azona. Wer sich von so viel außerirdischer Brutalität nicht abschrecken läßt, darf sich seinen Favoriten aussuchen und mit wehenden Fahnen in den Kampf ziehen. Singles machen es sich allein in ihrem Computerzimmer gemütlich, Polygamisten dürfen sich mit bis zu sieben Kontrahenten ins Turnier stürzen. Jeder der sechs Planeten wird von zwei Kämpfern bewohnt – habt Ihr beide besiegt, geht das Ganze auf einem anderen Stern von neuem los. Gedroschen wird nach altbewährter Regel: Wenn man zu viele Treffer einstecken muß, färbt sich der Lebensenergiebalken erst rot und erlischt dann ganz – Ihr dürft Euch hinlegen und habt die Runde verloren. Um dieses zu verhindern, stehen Euch neben allerlei Fuß- und Handattacken diverse Spezialgriffe und jeweils verschiedene Super-Extra-Special-Moves zur Verfügung. Letztere benötigen jedoch Extraenergie, die vorher aufgeladen werden muß. Team 17 hat sich mit technisch erstklassigen und spannenden Spielen wie *Codename Assassin*, *Project X* und *Superfrog* bei Amiga-Besitzern einen Namen gemacht und beachtliche Verkaufserfolge erzielt. – In England verkaufte sich selbst der *Galactic*-Vorgänger *Body Blows* mehr als prächtig, obwohl er kaum Kritikerlob ernten konnte. *js*

Moritute te salutant: Wir kämpfen von Planet zu Planet, bis keiner mehr steht

Meine Meinung

Angesichts des Titels denkt man, bei der Galactic-Version handelt es sich um eine Weltallweiterentwicklung der Amiga-Klopperei Body Blows. Weit gefehlt! Team 17 (übrigens nicht verwandt oder verschwägert mit East 17) haben einen weit besseren Prügler geschaffen. Grafisch und soundtechnisch auf höchstem Niveau, begeistert vor allem die tolle Atmosphäre. Das wahre Spaßpotential bezieht Body Blows Galactic aus den abgefahrenen Gegnern. Während im Vorgänger recht ähnliche Sprites auf sich einschlugen und den Spieler langweilten, motivieren die neuen Kämpfer von Runde zu Runde. Ob der dicke Drache, der Feuermann Inferno oder der abgedrehte Zauberer Phantom: Jeder Charakter hat sein eigenes Schlagrepertoire und individuelle Vor- und Nachteile. Ohne blaues Auge kommt die Keilerei jedoch nicht davon: Body Blows Galactic ist einfach zu schnell durchgespielt. Hat man seinen Fight-Favoriten gefunden, wird es leicht und langweilig. Body Blows Galactic ist nicht galaktisch, aber gut.

AMIGA

Hersteller: Team 17

Distributor: Team 17

Zirka-Preis: 70 DM

74%

Brutal Sports Football

Ist Euch American Football zu weich? Keine Sorge, in *Brutal Sports Football* kommen Prügelfanatiker auf ihre Kosten.

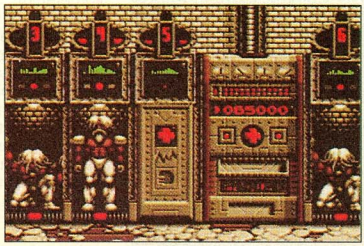
Drauftreten, lebt noch: Vor unserem Tor ist die Hölle los

Ja ja, so düster sieht unsere Zukunft aus: Irgendwann im nächsten Jahrtausend ist das Ökosystem gänzlich zerstört, was auch das menschliche Gehirn in Mitleidenschaft zog. Die Geschmäcker veränderten sich rasant, Armani schneidert Ritterrüstungen, bei H&M gibt's Kettenhemden und anstatt Fußball spielt man *Brutal Sports Football*, ein würdiger Nachfolger, in dem auf Hasen herumgetrampelt, sich mit Schwertern erdolcht oder einfach der Kopf abgeschlagen wird. Ähnlichkeiten mit Schach oder Billard sind dabei rein zufällig. In Milleniums Computerspielumsetzung folgt Ihr ebenfalls dem eisernen Gesetz des blutigen Fantasy-Sports: Das Ei ins gegnerische Tor befördern und so viele Gegner wie möglich köpfen. Dabei wartet anfangs eine zünftige Liga, eine Knockout-Meisterschaft oder ein normales Freundschaftsspiel auf den Endzeitfreak. Während die Liga nur allein gespielt wird, darf im Meisterschafts- und Freundschaftsspiel-Modus gegen einen Kumpel angetreten werden. Habt Ihr Euch für die passende Mannschaft entschieden, wartet die Arena. Selbige seht Ihr aus einer erhöhten Seitenperspektive. Auf Knopfdruck passen oder kicken sich die herumflitzenden Schlächter das eiserne Leder zu und prügeln nebenbei auf gegnerische Spieler – oder eben Häschen – ein. Auf dem Spielfeld liegende Waffen dürfen eingesammelt und benutzt werden: Mit Säbeln wird zugestochen, mit Schilden drauflos gedroschen. Auch kleine Bomben und Power-Handschuhe warten auf einen Benutzer. Alle Spieler haben dabei ein Energiereservoire und verlieren bei Energiemangel ihren Kopf. Nach jedem Spiel gibt's übrigens ein Paßwort, und die Mannschaft darf für Geld geheilt oder aufpoliert werden. *kn*

Meine Meinung

Brutal Sports Football hat sicher nicht den Originalitäts-Oskar des letzten Jahres verdient, bringt aber trotzdem frischen Wind ins Sportspielgenre. Die Mischung aus Prügelspiel, Fußball und einer zünftigen Fleischersimulation verfehlt besonders bei hartgesottenen Endzeitfreaks ihre Wirkung nicht. Ähnlichkeiten zum Kult-Endzeitsport Speedball 1 und 2 sind unverkennbar, auch wenn Brutal Sports Football die offensichtlichen Vorbilder nicht erreicht. Die Steuerung birgt zu wenig Finessen und das Spiel wirkt in Sachen Präsentation etwas veraltet. Zwar sehen die Sprites sehr gut aus, das Scrolling aber ruckelt selbst auf schnelleren Amigas. Alles in allem bietet der brutale Sport aber genügend Reiz und Spielspaß für eine längere Unterhaltung, besonders zu zweit. Etwas zartere Gemüter sollten allerdings Abstand nehmen: Spätestens wenn ein Spieler recht blutig seinen Kopf verliert, werden Tränen rollen.

Nichts für zarte Gemüter: Eine Prügelei in *Brutal Sports Football*



Nach jedem Spiel dürfen wir unsere Mannen heilen

AMIGA

Hersteller: Millenium

Distributor: Bomico

Zirka-Preis: 90 DM

70%

Bundesliga Manager Hattrick

Ohnegleichen: Nach dem unglaublichen Erfolg beider Vorgänger setzt der *Bundesliga Manager Hattrick* und das Eutiner Softwarehaus Software 2000 zum Höhenflug an.

Mit *Bundesliga Manager Hattrick* geht die Saga um den Software-2000-Trainer nach drei Fußball- und einem Eishockey-Manager in die fünfte Runde. Die beiden Programmierer Jens Onnen und Werner Krahe gaben bereits 1989 mit dem *Bundesliga Manager* ihren durchaus erfolgreichen Fußball-Einstand. Der brandneue *Bundesliga Manager Hattrick* basiert dabei wie erhofft auf dem erfolgssicheren Rezept, das schon die Vorgänger zu Megasellern machte. Sinn Eures Daseins ist es, unter allen Umständen eine Fußballmannschaft zum Sieg zu führen, gleichzeitig die finanziellen Belange des Vereins zu regeln, um zu guter Letzt reich und glücklich die Meisterschaftsschale in den Händen zu halten. In einem gänzlich neuen Fenster-System, ähnlich Windows oder der Workbench, werden die Bundesliga, eine zweite Liga, zwei Regionalligen und eine Oberliga zeitgleich verwaltet. Die 1800 deutschen und 720 europäischen Spieler werden in den über vierhundert Teams mit jeweils knapp 20 Spieler-Attributen simuliert. Ihr kämpft Euch mit wahlweise drei Kumpels nicht nur durch Ligen sondern spielt alle bekannten Turniere nebst Hallen-Masters und dürft gar an der EM und WM teilnehmen. Spielerisch orientiert sich *Bundesliga Manager Hattrick* am direkten Vorgänger, wobei fast alle Spielelemente erweitert wurden. Eine zentrale Funktion nimmt dabei der Kalender ein, auf dem sich alle angesetzten Spiele finden. Ihr seid jedoch in erster Linie der Trainer Eurer Mannschaft. So könnt Ihr die eigene Elf wieder über den Bolzplatz jagen, dieses mal jedoch jeden Spieler mit bestimmter Intensität. Unentschlossene dürfen auch auf das automatische Computertrainingsprogramm zurückgreifen. Vor harten Spielen ziehen Eure Mannen bei Bedarf in eines von acht Trainingslagern um, wobei wiederum die Intensität und Art der Trainingsprogramme eingestellt wird. Vor jedem Spiel winkt die obligatorische Aufstellung, wobei zwischen vier vorgegebenen gewählt werden kann. Es lassen sich auch individuelle Vorlieben realisieren, indem die Spieler via Mausklick an beliebige Positionen geschoben werden. Neben der Mannschaftsaufstellung will auch die Taktik Euer Augenmerk finden. Grafisch amüsant schaltet Ihr auf einer Wandtafel die Abseitsfalle und Vor-Checking ein und aus oder spornt Eure Mannen mit der "Wichtigkeit" des Spiels an. Diese laufen wie gewohnt auf einem Extrabildschirm ab, der das Spielfeld aus einer gehobenen Seitenperspektive darstellt. Torszenen werden bei Bedarf auf der Anzeigentafel veranschaulicht. Im neuen Reality-Modus werden wichtige Spielszenen direkt auf dem Spielfeld mittels Minisprites dargestellt. Diese Szenen sind dabei nicht vorgefertigt, sondern werden ständig "real" berechnet. Ganz andere Sorgen beschert Euch der Managerpart. Hier nerven Euch unzufriedene Sponsoren, geldgierige Spieler und natürlich die verhaßten Kreditinstitute. Ob Transfermarkt, Stadionausbau oder Jugendarbeit – alle Optionen der alten Manager sind integriert und wurden noch einmal gehörig aufgepeppt. *kn*

Transfermärkte ohne Ende: Jeder Spieler mit Extrawünschen

Der Reality-Modus bietet während der Spiele viel Abwechslung

Meine Meinung

Zu Bundesliga Manager Hattrick gibt's eigentlich nur eines zu sagen: "Einen besseren Fußballmanager haben wir noch nie gespielt!" In Sachen Realitätsnähe und Komplexität ist der dritte Bundesliga Manager allen Konkurrenten um Längen voraus, ohne dabei womöglich trocken oder undurchsichtig zu wirken. Trotz der unverhältnismäßig vielen einstellbaren Parameter bleibt das Wesentliche immer offensichtlich, und die Bedienung wird schon nach den ersten Spielminuten kinderleicht. Schon nach wenigen Minuten entfaltet das Spiel seine Spannung und läßt uns dank der witzigen Torszenen und finanziellen Gradwanderungen nicht mehr los. Wieder wird vorm Monitor gefiebert, gejubelt und getrauert – besonders nach der Weltmeisterschaft können angestaute Aggressionen und Emotionen pflegeleicht abgearbeitet werden. Zählt man die tolle Grafik und das ungeschlagene, fast geniale Menüsystem dazu, bleibt einem nichts anderes übrig als zu applaudieren.

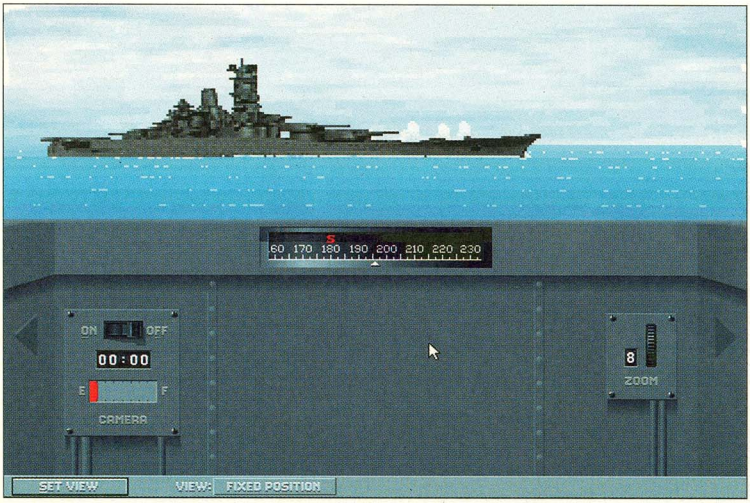
AMIGA

Hersteller: Kron/Software 2000
Distributor: Software 2000
Zirka-Preis: 90 DM

88%

Burning Steel 2

Nachfolger haben Hochkonjunktur. Wie in Hollywood schieben auch Spieledesigner erfolgreichen Programmen gerne eine Sequel nach. *Burning Steel 2* überholt den Vorgänger dabei um Schiffslänge.



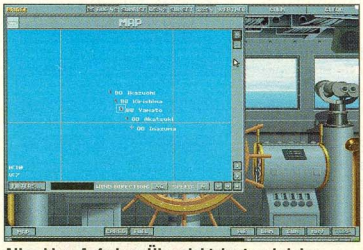
Schiff ahoi: Auf Tastendruck schaltet Ihr eine Außenansicht des gewählten Ziels ein

Damit keine Verwirrungen aufkommen: *Burning Steel 2* ist der Name der in Deutschland angebotenen Version. In den USA firmiert das Spiel unter *Great Naval Battles 2. Burning Steel 2* kann, darf und sollte auf verschiedene Weisen gespielt werden. Entweder entscheidet Ihr Euch für ein einfaches Sologefecht einzelner Schiffe oder kleinerer Flottenverbände, oder Ihr befehligt die komplette Seestreitmacht, den ganzen zweiten Weltkrieg hindurch.

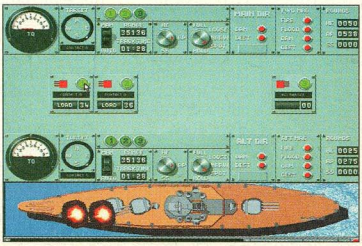
Im Solomodus stehen einige interessante und gar hypothetische Szenarios zur Wahl: So liefert sich auf Wunsch das japanische Schlachtschiff Yamato (das damals größte Kriegsschiff der Welt) mit einem amerikanischen Counterpart ein Duell. Spielt Ihr lieber die Campaignvariante, gibt es deutlich mehr zu tun. Hier müßt Ihr Euch um Nachschub kümmern, vorgeschobene Pazifikstützpunkte versorgen, von Flugplätzen Aufklärer starten lassen und die Invasion von feindlichen Basen vorbereiten. Der Strategiemodus wird vornehmlich auf einer Übersichtskarte des Pazifiks gespielt. Wer seine Sache gut macht, verkürzt eventuell den Krieg, sinken zuviele eigene Schiffe auf den Meeresgrund, heißt es bald "Game Over" für Eure Marine. Kommt es zu einem Gefecht auf hoher See, könnt Ihr als Kapitän selbst Hand anlegen, den Kurs der Schiffe bestimmen, Kanonen ausrichten und Ziele festlegen, oder einfach einige Funktionen an den Kollegen Computer übergeben, der diese Aufgaben dann automatisch erfüllt. Im Gefechtsmodus gibt es ebenfalls eine, natürlich kleinere, Karte des Gebietes, sowie verschiedene Schiffstationen und eine Außenansicht. Die komplette Grafik ist dabei in SuperVGA. Einige Szenen sind zudem mit digitalisierten Bildern aus historischen Büchern versehen. *mh*

Meine Meinung

Die Fortsetzungswut vieler Film- und Softwarefirmen hat meistens einen entscheidenden Haken: Nur selten gelingt es der Sequel dem Vorgänger qualitativ das Wasser zu reichen. Glücklicherweise gibt es die berühmten Ausnahmen von der Regel. Burning Steel 2 ist eine solche Ausnahme. Nicht nur wurde die grafische Präsentation komplett neu überarbeitet (SuperVGA), und das historische Szenario geändert, nein, auch die Spielbarkeit wurde ordentlich verbessert. Erheblich mehr Optionen als beim Vorgänger und das reizvolle Spielgebiet lassen Burning Steel 2 mit Volldampf an einigen Konkurrenzkreuzern und dem ersten Part vorbeischippern. Schade nur, daß mit dem Erscheinen von Burning Steel 2 die historisch interessantesten Seeschlachten dieser Welt abgedeckt sind.



Alles klar: Auf einer Übersichtskarte wird das künftige Manöver sorgfältig geplant



Im Gefecht lassen sich die Kanonen selber abfeuern oder vom Computer übernehmen

MS-DOS

Hersteller: LucasArts
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 130 DM

85%

Christoph Kolumbus

Ist die Erde eine Scheibe? Ist Indien auf dem Seeweg zu erreichen? Segelt mit Software 2000 und der Santa Maria auf den Spuren des großen Entdeckers und beantwortet diese Fragen.

Kecker Entdecker: Das Medienereignis Kolumbus entdeckt das digitale Zeitalter

Vor über 500 Jahren wurde der 1451 in Genua geborene Entdecker von der spanischen Königin Isabella auf Entdeckungsreise geschickt, jetzt sorgt die norddeutsche Spieleschmiede Software 2000 für die Reinkarnation, und der Spieler darf die Geschichte neu schreiben.

Christoph Kolumbus ist zwar der Titelheld, aber kein Alleinunterhalter: Weitere Größen der Seefahrtgeschichte dürfen mitsegeln und ermöglichen sogar eine Mehrspieleroption. Bis zu vier Mitspieler können sich vor dem Computer versammeln und zeitgleich in See stechen. Zum Beispiel steuert Spieler eins rundenweise Kolumbus, Spieler zwei kümmert sich um Vasco da Gama und der Computer vertritt den englischen Entdecker James Cook.

Jeder Seefahrer startet in seinem Heimathafen – mit Startkapital und einem nagelneuen Schiff. Das war es auch schon, mehr wird Euch nicht geschenkt: Ihr habt keinen Mann Besatzung, keinen Proviant, keine Handelsware und keine Erfahrung. Das letztgenannte Defizit behebt das ausführliche und farbige Handbuch, Besatzung könnt Ihr in der Hafenkneipe anheuern und der lokale Geschäftsmann versorgt Euch mit Gütern. Wer eine gewaltsame Kolonilisation und Seeduelle einplant, deckt sich mit Soldaten und Kanonen ein.

"Santa Maria, Insel der verlorenen Träume ..." Aber Roland, das ist doch keine Insel, sondern Kolumbus' Flaggschiff.

Außerdem könnt Ihr neue Schiffe kaufen oder bauen lassen und Euch bei der Bank Kredit verschaffen. Allerdings waren die Banken auch damals schon so gierig wie heute: Hohe Zinsen vermiesen einem die Lust auf neue Entdeckungsreisen.

Erst jetzt darf das Seebärenherz höher schlagen: Ihr stecht in See, entdeckt fremde Länder, beschenkt oder bekämpft die Eingeborenen, betreibt Handel und errichtet Kolonien.

Nicht nur aus moralischen Gründen solltet Ihr die "friedliche" Eroberung vorziehen, die Rambos unter den Seefahrern sinken im Ansehen und bekommen Ärger mit der Kirche. Es liegt an Euch, ob spätere Geschichtslehrer Euch im Unterricht als erfolgreichen und ehrwürdigen Entdecker oder skrupellosen Tyrannen beschreiben. Zumindest schlafen die Schüler beim Letztgenannten nicht ein. *js*

Meine Meinung

Seit der Entdeckung Amerikas sind über fünfhundert Jahre verstrichen und auch das Spielprinzip von Christoph Kolumbus ist so alt wie der Schiffszwieback vom Smutje eines polnischen Fischkutters – im Dan(i)-Bunten-Klassiker Seven Cities of Gold konnte man bereits vor zwölf Jahren auf eine ähnliche Entdeckungsreise gehen und Länder kolonisieren. Allerdings ist Christoph Kolumbus keine lieblose Kopie, sondern eine liebevolle Weiterentwicklung. Speziell die Mehrspielermöglichkeit und die stimmungsvollen Grafiken im Stil der damaligen Zeit machen das deutsche Produkt unterhaltsamer als jede virtuelle Traumschiff-Kreuzfahrt im ZDF. Wer sich für Handel und Strategie interessiert und etwas Geduld besitzt, sollte bei seinem Amiga oder PC die Segel setzen und mit Christoph Kolumbus, Vasco da Gama oder James Cook in See stechen. Eine Festplatte darf allerdings nicht fehlen, denn die ständige Wechselei der vier Disketten ist schlimmer als Beulenpest an Bord oder ein Leck im Rumpf.

AMIGA

Hersteller: Software 2000
Distributor: Software 2000
Zirka-Preis: 80 DM

74%

Colonization

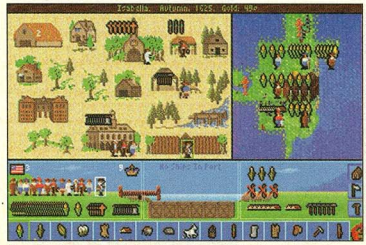
Sid Meier schickt Euch über den großen Teich, um Indianer zu missionieren und im Kampf mit anderen europäischen Mächten die Neue Welt aufzuteilen.

Schöne Neue Welt: Cortez hatte hier schon seine helle Freude

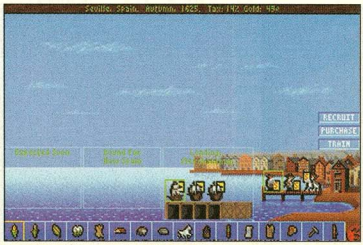
Dabei fangt Ihr sogar noch kleiner an als weiland Christoph Columbus, denn der hatte immerhin drei Schiffe, Ihr nur eins. Außerdem ist dieses Schiff auch noch schlecht ausgestattet, denn ein Siedler allein ist ein wenig dürftig zur Errichtung der ersten Niederlassung. Also flugs zurück in den Heimathafen und Nachschub geholt. Je nach Kolonialmacht kann das London, La Rochelle oder sogar Sevilla sein. Ist das Boot voll, stecht Ihr gen Westen in See und schippert die Ostküste entlang, bis Ihr einen passenden Siedlungsplatz gefunden habt. Achtet aber darauf, daß Ihr nicht zu nahe an einem Indianerdorf Eure ersten Hütten errichtet, sonst ist ein Streit ums Land vorprogrammiert. Wichtig ist auch, immer mehr Menschenmaterial vom Heimathafen Richtung Übersee zu verfrachten, damit Eure Kolonie wächst und gedeiht. Um sich die Ureinwohner friedlich vom Leibe zu halten, solltet Ihr sie missionieren. Wenn genug zum christlichen Glauben übergelaufen sind, wollen sogar einige von Ihnen freiwillig bei den Weißen leben und sorgen so für Nachschub an Arbeitskräften. Mit der Unabhängigkeit ist das so eine Sache. Sie ist das eigentliche Ziel Eurer Anstrengungen, aber nur sehr schwer zu erreichen. Als erstes solltet Ihr wirtschaftlich unabhängig sein. Das geht aber erst, wenn Ihr genügend Produktivkräfte sprich Siedlungen und Siedler habt. Der Handel untereinander muß funktionieren, da es die Fahrten zum Heimathafen in der Alten Welt dann nicht mehr gibt. Wenn Ihr über die Hälfte Eurer Bevölkerung motivieren könnt, müßt Ihr nur noch gegen Euren König gewinnen und schon ist die Sache gelaufen. *ps*

Meine Meinung

Ein Sid Meier-Spiel mit Suchtcharakter, das Ihr auch nach dem zehnten Mal nicht langweilig finden werdet. Denn wenn Ihr es endlich geschafft habt, fangt Ihr garantiert wieder von vorne an, weil Ihr so viel gelernt habt, daß Ihr meint, die ganze Sache in der Hälfte der Zeit zu schaukeln. Es macht einfach einen Heidenspaß, Städte zu bauen, kleine Männchen umzuwandeln und zu schauen, was sich auf dem nächsten dunklen Fleck auf der Karte befindet. Dabei hat man ständig den Sandkasten-Überblick, den man auch nach Belieben weg- und heranzoomen kann. "Colonization" ist in der Tat ein grenzenloses Spiel, weil es mehrere Arten gibt, wie man zum Ziel kommen kann: Entweder man ist der rücksichtslose Eroberer, der alles niedermacht, oder der geschickte Händler, der alleine durch Geld die Macht hat, zu bestimmen, was Sache ist. Die Bedienung mitsamt der verschiedenen Editoren ist denkbar einfach und dürfte auch für den unerfahrenen Microprose-Strategen kein Problem darstellen.



Unsere kleine Stadt: Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen



In jedem Hafen eine Braut: Doch vor dem Vergnügen kommt die Arbeit

MS-DOS

Hersteller:	Microprose
Distributor:	Microprose
Zirka-Preis:	120 DM

84%

Cyberpunks

Der "Punk" ist schon lange in der Geschichte verschwunden. Heute sind Zippies oder Generation X angesagt. Nicht im Computerspiel: Hier machen gleich drei Punks ein Faß auf.

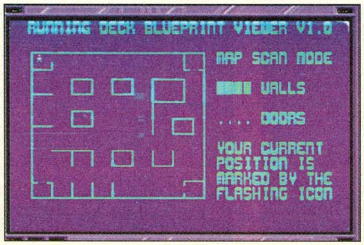
Unten deutlich zu sehen: Auf einen Blick verrät die Anzeige den Gesundheitszustand der Punks

Punks, mit Sicherheitsnadeln verziert, schrillbunter Haartracht und einer Hausratte im Gepäck, sorgten zu Anfang der Trotzbewegung für leichte Irritationen. Heute sind Punks eher in Vergessenheit geraten: Die Jugend von heute wird von selbsternannten Experten in der "Generation X"-Schublade abgelegt. Daß der Punk nicht von der Bildfläche verschwindet, dafür sorgen Spieledesigner. In Cores Actionspiel *Cyberpunks* sind aus den Outcasts von gestern brave Gesetzeshüter geworden. Raa, Bee und Gee z.B., diese drei gehören zur 501th Cyber Assault Squad und werden bei besonders haarigen Einsätzen ins Gefecht geschickt. Fünf dieser Einsätze gilt es im Spiel zu bewältigen. Die Aufgabe ist jedesmal eine andere: Mal droht ein Reaktor zu schmelzen und muß stillgelegt werden, mal haben miese ETs eine Raumstation in ihre Gewalt gebracht. Jedes Einsatzgebiet ist zudem in mehrere Etagen unterteilt. Der Bildschirm zentriert sich immer um die drei Punker, die aus einer isometrischen Perspektive zu sehen sind. Am oberen Bildrand befindet sich eine Leiste, auf der der aktuelle Punktestand sowie die verbleibende Missions-Zeit angezeigt wird. Am unteren Rand befinden sich die Statusanzeigen für die drei Punkpolizisten. Neben dem passenden Gesicht und dem Namen aller Spielfiguren seht Ihr hier den aktuellen Gesundheitszustand von Raa, Bee und Gee sowie deren Inventory. Insgesamt kann jeder der Helden vier Gegenstände mitschleppen – beispielsweise Waffen, farbige Codekarten oder Computerdisketten, die unterwegs herumliegen. Mit den Karten lassen sich entsprechend markierte Türen öffnen, mit den Disketten lassen sich beispielsweise Lagepläne der Levels anzeigen. Ihr steuert dabei immer nur einen der Punker, auf Knopfdruck wechselt Ihr zum nächsten. Dabei werden die anderen vom Computer übernommen und folgen Euch automatisch. *mh*

Meine Meinung

Core Design zeigt ein Herz für Outcasts: Statt in der Zukunft blitzsaubere Strahlemänner auf Verbrecher und Militaristen loszulassen, schicken die Briten eine Horde wilder Punks in den Kampf. Zwar sind die meisten Spielelemente von Cyberpunks schon in vielen, vielen anderen Programmen des Genres verbraten worden, aber das schmählert das Vergnügen nur unwesentlich. Keine Mission gleicht der anderen, die Steuerung ist gut, das Extraaufkommen ausreichend und passend plaziert, die Aufgaben nicht zu leicht. Genug um den Cyberpunks eine Chance zu geben und sich für eine ganze Zeitlang zu unterhalten. Kurzum: Cyberpunks ist solide, gut gemachte Actionkost, die Spaß macht.

Vom Punk zum Polizisten: Raa, Bee und Gee sind Spezialisten für schwere Fälle



Dank Disketten könnt Ihr Euch an Terminals die Levelkarte anzeigen lassen

AMIGA

Hersteller:	Core Design
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	100 DM

71%

Darkmere

Altes Spielsystem, neues Glück: Das isometrische Mittelalter lädt alle Helden zu einer zünftigen Rauferei ins Fantasy-Land.

Im Intro erfahren wir alles Wissenswerte über die Vorgeschichte

Ganz neu ist die Idee nicht gerade. Schon das legendäre "Cadaver" der Bitmap-Brothers versetzte uns in ein putziges Miniatur-Mittelalter, in dem wir mit unserem Joystick-Helden nach Herzenslust schalten und walten durften. Im aktuellen Fall sind wir nicht mit einem Zwerg unterwegs, sondern führen einen wackeren Blondrecken in das Abenteuer. Der Programmname ist gleichzeitig der Oberbösewicht. Der Zauberer Darkmere hat den einstmals lieblichen Fluren und Auen unseres Heimatlandes das Tageslicht entzogen und die Menschen sitzen folgerichtig im Dunkeln.

Ohne lange mit der Wimper zu zucken, macht sich Held Ebryn auf, um das Licht wieder anzuschalten. Wie in "Cadaver" wird unser Spielplatz von schräg oben dargestellt. Die isometrische Landschaft ist in über 400 einzelne Räume aufgeteilt, die bei Bedarf nachgeladen werden, das heißt, wenn unser Held den jeweiligen Bildschirmrand erreicht. Wenn Held Ebryn gerade nicht durch die Gegend marschiert oder einen Gegenstand benutzt, dann arbeitet er meist mit seinem Schwert. Mit Joystick oder Tastatur können wir drei Angriffs- und eine Verteidigungsvariante ausführen. Ebryns Schwert wird sich noch als besonders nützlich erweisen, denn es ist magischen Ursprungs: Immer wenn wir einem Fiesling das Fell versohlen werden seine Hitpoints automatisch unserem Lebenspunktekonto gutgeschrieben. Legen wir dagegen Hand an einen unbeteiligten Zuschauer, verlieren wir dementsprechend Energie. Genre-typische Potions und Zaubersprüche frischen verbrauchte Hitpoints wieder auf. Ein besonderer Trank dient als Speicherfunktion: Hauchen wir irgendwo unser Leben aus, dann dürfen wir an derselben Stelle, an der wir vorher den Saft getrunken haben, frisch und fröhlich weitermachen.

Die Charakterwerte von Freund und Feind werden am Bildschirmrand angegeben

Alle sonstigen Aktionen werden von uns über ein Menüsystem gesteuert. Wen wir z.B. einen Gegenstand aus dem Inventory benutzen wollen, müssen wir nur den entsprechenden Befehl aus dem Menü auswählen.

Das Programm stellt automatisch alle logischen Handlungen zur Verfügung. Gespräche mit anderen Personen im Raum werden über ein einfaches Multiple-Choice-Menü geführt. *vw*

Meine Meinung

Solchen isometrischen Abenteuern haftet automatisch ein Niedlichkeitsbonus an: Es ist einfach reizvoll, einen Minihelden durch sein aufregendes Miniaturleben zu steuern und dabei ein Computer-Legoland zu entdecken. Man hätte aber beim Klauen etwas besser aufpassen sollen und alle Features des Bitmap-Brothers-Vorbildes übernehmen können. Der Held ist im Gegensatz zum Vorgänger doch etwas unflexibel in seinen Handlungen. Viele Aktionen laufen nicht direkt über die Figur ab, sondern nehmen den Umweg über ein vielfach gestaffeltes Menüsystem, was den Spielfluß abbremst. Hier hätte ein einfaches Icon-System am Bildschirmrand für Abhilfe gesorgt. Der gebremste Schwierigkeitsgrad in Rätsel und Kampf läßt uns genug Zeit, um alle lila Minidrachen und bösen Orks in Ruhe zu bewundern. Trotz der erwähnten Mängel im Spieldesign eine gute Abwechslung für alle Computerritter.

AMIGA

Hersteller: Core-Design
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 DM

74%

Death or Glory

Die Schlacht um Morgan

Qualität aus deutschen Landen: Mit *Death or Glory* hat Newcomer First Step den Videospielklassiker *Long Raiser* gekonnt konvertiert.

Der Kampfbildschirm: Hübsch animiert verprügeln wir die Monsterscharen

Die Zeichen stehen schlecht im Lande Morgan, dem Nabel der Welt Draghkar, gelegen irgendwo in der Phantasie des Erfinders. Dessen König Werthas ist ein Mißgeschick in Form eines unehelichen Sohnes unterlaufen und so glaubt er zu wissen, wessen Monster-Armeen an die Haustür klopfen. – Die seines verstoßenen Sohnes Xhor nämlich. Und wie das Leben so spielt, macht sich der gute Raven, seines Zeichens ebenfalls Sohn des Königs, dieses Mal aber ehelich und rechtmäßiger Thronerbe, auf den Weg, die angreifenden Armeen zu zerschlagen. Zweckmäßig gekleidet schlagt Ihr Euch nun durch 16 Level und dies in reinrassiger *Warsong*-Manier. Rundenweise zieht Ihr Eure Armeen über Rechtecke, statt über herkömmliche Hex-Felder, gen Feind und erfüllt pro Mission diverse Aufträge. Die aktuelle Levelkarte wird dabei aus der Vogelperspektive gezeigt. Das Spiel basiert auf der viel gerühmten Vorgesetztenstruktur: Ihr führt Euren Prinzen und einige Anführer durchs Spiel, die jeweils eigene Armeen von Untergebenen steuern. Freundliche Anführer schließen sich Euch im Laufe des Spiels an. Die dazugehörigen Armeen müssen allerdings vor jeder Runde gekauft werden. Pro Kampf, der auf einem Extrabildschirm von der Seite gezeigt wird, erhalten Eure Anführer Erfahrungspunkte, die bei genügend Punkten eine Beförderung nach dem AD&D-Regelwerk nach sich ziehen. An Eigenschaften stehen allen Kämpfern bestimmte Angiffs- und Verteidigungswerte zu, die jeweils durch Bonuspunkte heraufgesetzt werden können. An Magie stehen Euch ein gutes Dutzend Zaubersprüche zur Verfügung. Vom normalen Heilspruch über Blenden bis hin zum Feuerball ist allerlei vertreten. *kn*

Meine Meinung

Da freut sich der Amiga-Stratege: Das fast geniale Long Raiser-Prinzip wurde dank First Step wunderbar vom Mega-Drive-Modul in den Diskettenschacht gezaubert und mit einigen neuen Elementen und einer feinen Story gespickt. So kämpft Ihr Euch zum Beispiel durch dunkle Höhlen mit begrenztem Sichtbereich, kämpft gegen Ghoule, die Eure Mannen in ihresgleichen verwandeln oder trefft auf Vampire, die Eure Armee beim Angriff nicht nur anknabbern, sondern auch für eine Runde aussetzen lassen. Die unzähligen Personen und Items setzen dem Spiel, gepaart mit der taktischen Tiefe, die Krone auf. Death or Glory ist, bis auf die Portraits der Anführer, zwar kein grafisches Meisterwerk, aber spielerisch läßt es den Großteil der Genrevertreter klar hinter sich. Seit Battle Isle gab's nichts Besseres für den Amiga-Strategen, auch wenn Death or Glory gnadenlos abgekupfert wurde. Wer auf Strategiespiele steht, dabei aber lieber mit Rittern und Zauberinnen unterwegs ist als mit Panzern, darf losmarschieren.

Alle Charaktere haben eigene Eigenschaften

Die Schlacht steht unmittelbar bevor

AMIGA

Hersteller: First Step/Software 2000

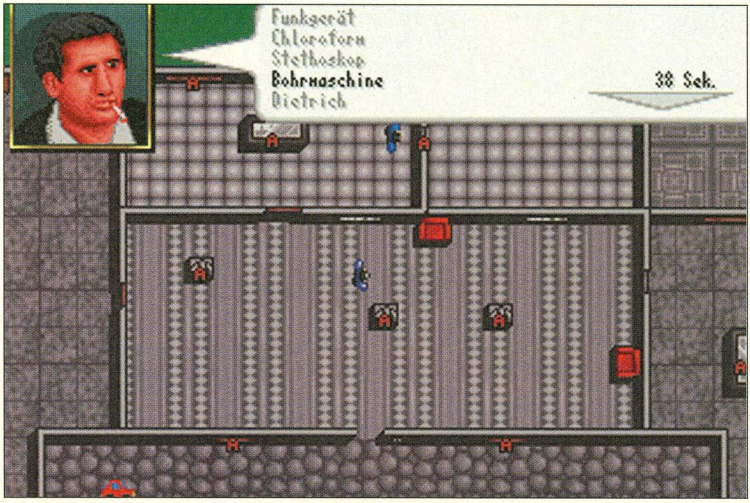
Distributor: Software 2000

Zirka-Preis: 90 DM

82%

Der Clou!

Das österreichische Softwarehaus NEO bricht mit Euch ein: In *Der Clou!* schlüpft Ihr in die Rolle eines Einbrechers.



Langfinger lebt: Während der Planungsphase und des Bruchs dominiert die Vogelperspektive

Wer kennt es nicht, das sieben Jahre alte *They stole a Million*? Auf dem C 64 eines der meistgespielten Simulationen, übte die Räuberei bereits damals einen unheimlichen Reiz auf die durchgehend minderjährigen Computerspieler aus. Eure Aufgabe war es, mit einer Einbrecherbande einen Plan auszuhecken, der auf die Sekunde genau geplant, ein zukünftiges Leben ohne finanzielle Zwänge bot.

Die *Whales Voyage*-Macher NEO waren so angetan, daß sie ihr nächstes Projekt ganz unter den illegalen Scheffel stellten. So wird in *Der Clou!* wieder ein Einbruch nach dem anderen geplant und ausgeführt, wobei die rechtswidrigen Einsätze dieses Mal in einen winzigen Adventure-Part gestrickt wurden.

Ihr beginnt als Matt Stuvysunt im London der fünfziger Jahre Eure Laufbahn als kleiner Dieb und habt Euch schleunigst hochzuarbeiten. Vom kleinen Zeitungskiosk, über Altersheime, Museen und Banken, klaut Ihr Euch bis zu den Kronjuwelen im Londoner Tower hinauf.

Für einen zünftigen Überfall benötigt Ihr zuerst eine Zentrale (ein Hotelzimmer), in dem der eigentliche Bruch sekundös geplant wird, einen Fluchtwagen und natürlich Werkzeuge und Komplizen. So heuert Ihr Eure Mannschaft in der Kneipe an, kauft Euren Fluchtwagen beim Autohändler und die benötigten Gerätschaften beim Werkzeughändler.

Ab und an trefft Ihr auf interessante Personen, die Euch wichtige Informationen geben oder bestimmte Beutestücke zu Preisen abkaufen, die um einiges höher liegen, als die des Hehlers von nebenan. Selbst eine kleine Liebesgeschichte ist im *Clou!* eingebaut. Natürlich läßt sich jederzeit der Spielstand abspeichern. *kn*

Komplizenjagd: In der Kneipe werden Helfer angeheuert

Meine Meinung

Vorbei schienen die Zeiten interaktiver Bruchsimulatoren, doch NEO belehrte Besserwisser eines Besseren. – Der Clou! demonstriert äußerst beeindruckend, wie ein an sich verabscheuungswürdiger Akt der Gewalt trotzdem Spaß machen kann, da niemand dabei zu Schaden kommt. Vielmehr fördert Der Clou! durch die verstrickte Planung logisches Denken und eine bewundernswerte Auffassungsgabe. So schleichen wir uns von Bruch zu Bruch, genießen die auflockernden Adventure-Einlagen und denken täglich über scheinbar unlösbare Situationen nach. Ohne Macken ist NEO's Oldie-Aufguß allerdings nicht. Zum einen müssen sich die Österreicher den Vorwurf gefallen lassen, They stole a Million kräftig kopiert zu haben, zum anderen erschreckt Der Clou! vor allem auf PCs mit extrem dilletantischer Grafik, die zu Zeiten des Originals vielleicht angekommen wäre, heute allerdings keine Maus mehr vom Käse lockt. Der Clou! macht trotzdem Spaß und gehört in jede Spielesammlung.

MS-DOS

Hersteller:	NEO
Distributor:	Max Design
Zirka-Preis:	90 DM

78%

AMIGA

Hersteller:	NEO
Distributor:	Max Design
Zirka-Preis:	90 DM

78%

Diggers

Im Dunkeln ist gut munkeln: In Millenniums Buddelspiel fräsen wir uns als außerirdische Bergleute durch die harte Kruste eines Planeten.

Sie wollen kaufen? Hier sind Konsumenten an der richtigen Adresse.

Buddeln im Untergrund macht Spaß. Daß sich die Wühltätigkeit sogar kosmischer Beliebtheit erfreut, beweist Millennium mit "Diggers". Wir befinden uns hier auf dem an Bodenschätzen und Bösewichtern reichen Bergbauplaneten Zarg, auf dem wir eine eigene Minengesellschaft gründen. Bevor wir loslegen, erstehen wir beim ortsansässigen Arbeitsvermittler fünf Profibergleute, die sich je nach Herkunft in Ausdauer, Geduld, Stärke, Arbeitsgeschwindigkeit und Intelligenz unterscheiden. Der Planet ist in 33 einzelne Claims unterteilt, von denen wir nur einen Teil direkt anwählen dürfen. Der Rest des Kontinents wird erst zugänglich, wenn wir die ersten Grabungsarbeiten erfolgreich beendet haben. Der Weg zum Erfolg liegt natürlich im Untergrund: Wer die meisten Bodenschätze, sprich Gold und Edelsteine einsammelt, gewinnt den Claim gegen die Computerkonkurrenz. Unsere fünfköpfige Buddeltruppe wird, ähnlich wie die "Lemmings"-Pixelknirps-Konkurrenten, mit der Maus und einem kleinen Befehlsmenü, das bei Bedarf auf dem Bildschirm erscheint, gesteuert. Jeder Bergmann erhält getrennte Befehle und gräbt sich dann unerbittlich in den Untergrund, der bei Bedarf bildschirmweise umgeklappt wird. Jeder Zargzwerg kann laufen, graben, Gegenstände aufsammeln, springen oder mit der Beute im sicheren Blockhaus verschwinden. Anfangs ist die Bande nur mit kleinen Schaufeln ausgerüstet, später darf man allerlei nützliche Ausrüstung zukaufen. Mit Dynamit sprengt man z.B. hinderliche Felsen oder gefährliche Monster weg, mit Booten befahren wir unterirdische Flüße und Schienen, kleine Wägen werden zu einem effektiven Transportsystem ausgebaut. *vw*

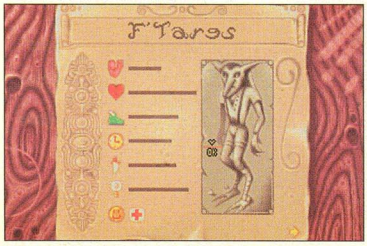
Meine Meinung

Über starke Nerven sollte der Zarg-Meister schon verfügen, sonst wird "Diggers" schnell zum streßfördernden Buddelalptraum. Die fünf eigenwilligen Steineklopfer erwarten ständigen Befehlsnachschub, sonst verfolgen sie stur den einmal eingeschlagenen Weg, ob der nun im nächsten Lavasee endet oder nicht. Ein gerüttelt Maß an Vorausplanung ist also nötig, wenn wir im leider nicht scrollenden Zargschen Untergrund bestehen wollen. Gerade hier liegt der Reiz des anfangs eher unscheinbaren Spiels: Unsere Bergleute wollen wie Haustiere gehegt und gepflegt werden, was nur mit dem nötigen strategischen Überblick funktioniert. Da der Schwierigkeitsgrad schön kontinuierlich ansteigt, wird auch dem Neuling eine faire Chance geboten. Diggers ist eine originelle, witzig-bunte Geschicklichkeits-Strategiemixtur.

AMIGA 70%

Hersteller: Millennium
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 80 DM

MS-DOS 68%



Statistik: ein Zarg und seine inneren Werte

Unsere Truppe legt mit Schaufel und Spitzhacke los

Dreamweb

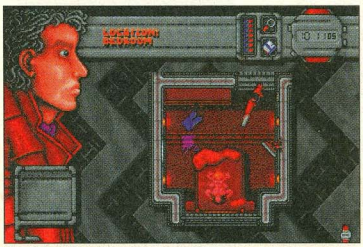
Und mal wieder geht es um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Empire wandelt diesmal auf den Pfaden der Träume und schickt seinen Helden Ryan aus, um mit ziemlich rüden Methoden die Welt zu retten.

Bei Louis zu Hause: Er schaut nicht fern, also ist er auf dem Klo

Dabei spielt die Zahl "Sieben" eine fast schon mystische Rolle: Sieben böse Mächte wollen die sieben Knoten des Traumgespinstes an sich reißen. Dazu sind sie in die Gestalt von sieben Menschen geschlüpft, die wie die Inkarnation von Habgier und Machtversessenheit wirken. Ihr schleicht wie weiland Phil Decker in "Blade Runner" durch eine ziemlich verregnete Stadt und killt, daß der selige Sam Peckinpah seine helle Freude daran hätte.

Doch bevor Ihr auf die Reise geschickt werdet, zeigt Euch einer der Bewahrer des Dreamweb, was die Stunde geschlagen hat. Ohne Eure Hilfe würde die Welt in einem gottlosem Chaos versinken, daß selbst die Bilder eines Hieronymus Bosch wie heiterster Impressionismus wirken.

Derart geläutert macht Ihr Euch auf die Suche nach Eurem ersten Opfer. Sein Name ist Crane, aber das ist auch schon alles, was Ihr wißt. Der erste Besuch gilt Eurem alten Arbeitgeber, wo Ihr Euch das letzte Gehalt abholt, denn ohne Moos bekommt Ihr nicht die schöne Pistole, mit der Ihr den ersten der Bösen ins Nimmernimmerland schicken werdet. Alsdann schneit Ihr bei Eurem Freund Louis vorbei, der Euch die Bezugsquelle für Euer Spielzeug verraten wird. Louis ist ein echter Couch-Potatoe und verbringt sein Leben demnach in sitzender Stellung – entweder vor dem Fernseher oder auf dem Klo. Von ihm bekommt Ihr die Adresse eines Mr. Silverman. Nachdem Euch dieser Herr also bewaffnet hat, braucht Ihr nur noch im selben Hotel wie Crane ein Zimmer zu nehmen...



Fiesling Nummer eins darf sich erst noch ein wenig vergnügen, bevor sein Lebenslicht ausgeblasen wird

Die Steuerung ist denkbar einfach: Ryan wird sich nur dann bewegen, wenn ein Objekt angeklickt wird und dabei gleichzeitig die Befehlszeile "Walk to..." erscheint oder der Cursor sich in einer aktiven Zone befindet. In diesem Fall erscheint dann ein blauer Pfeil. Betrachtet wird das ganze Geschehen aus der Vogelperspektive. Im Gegensatz zum isometrischen Spielfeld habt Ihr so Einblick in alle Ecken. Schaltet Ihr mit der Maus auf ein Objekt, so wird es erläutert. Mit dem Use-Button schiebt Ihr es auf das Objekt, mit dem es etwas machen soll. Läßt sich der Gegenstand zusätzlich öffnen (wie zum Beispiel eine Brieftasche) erscheint zudem ein Open-Button. Durch zweimaliges Anklicken fügt Ihr den Gegenstand Eurem Inventar bei. Fehler werden unerbittlich bestraft. Eine falsche Reaktion zum falschen Zeitpunkt, und Ihr seid hops. Also, immer brav abspeichern. *ps*

Meine Meinung

Endlich mal wieder ein rundherum gelungenes Adventure, bei dem so ziemlich alles stimmt: Handlung, Sound und die richtige Portion schlechter Geschmack. Schon lange gab es kein Spiel mehr, bei dem so exquisit hingelangt wurde wie hier. Ein bißchen kommt es daher wie Tex Avery für den Blade Runner. Alles ist eine Spur überzeichnet – zumindest so sehr, daß man an den richtigen Stellen erschrocken lacht. Technisch gesehen wartet auf den gewieften Abenteurer nichts Neues. Die Bedienung ist leicht und einfach, das Inventar übersichtlich zu verwalten und ein zuschaltbarer Zoom-Monitor erleichtert das Anklicken von Kleinstobjekten wie Erbsen und Gitarren-Zubehörteilen. Nur schade, daß es bei den entscheidenden Szenen kein Instant-Replay mit Zeitlupe gibt.

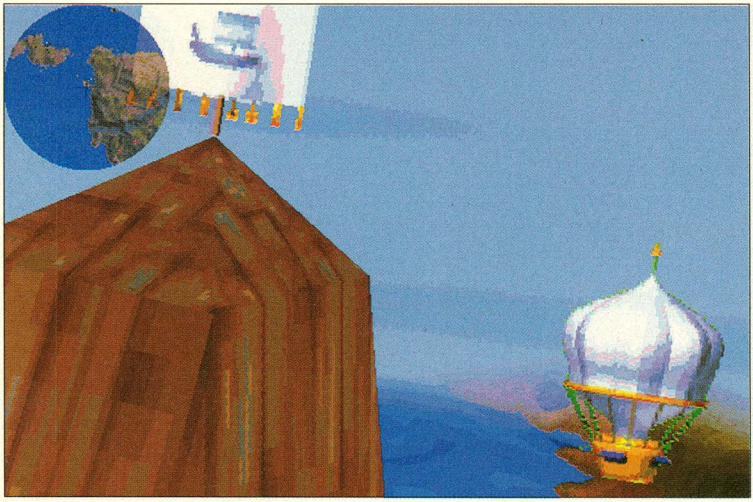
MS-DOS

Hersteller: Empire
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 DM

85%

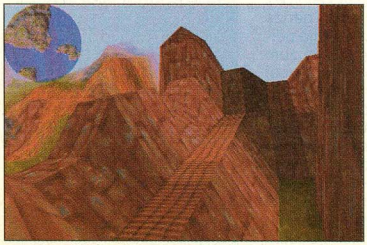
Magic Carpet

Ali Baba wäre froh gewesen, hätte er Peter Molyneux's neueste Errungenschaft gehabt. Mit dem ultimativen Populous-Nachfolger schickt Euch Bullfrog in ein Land, das jenseits von Tausendundeiner Nacht liegt.



Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten: Gleich gibt's Mananachschub

Wer erinnert sich noch an die schlaflosen Nächte, die uns die Bullfrog-Strategen in den letzten Jahren bereitet haben: *Powermonger*, *Populous I+II* und natürlich *Syndicate* gehören mit zum Feinsten, was in der letzten Zeit überhaupt produziert wurde. Jetzt hat Peter Molyneux noch einmal kräftig aufgesattelt und präsentiert nach über einem Jahr des Wartens *Magic Carpet*. Ähnlich wie in *Populous* kämpft Ihr hier um Land und Leute, nur daß Euch hier gleich sieben Gegner das Leben schwer machen können. Zu Beginn ist es wichtig, nicht nur die strategisch beste Lage für Euer Basisschloß zu finden, Ihr müßt es auch gut gegen eventuelle Überfälle schützen. Ein unfreundlicher Herr, der ebenfalls wie Ihr auf einem fliegenden Teppich daherkommt, ist schnell da, wenn es darum geht, einen wehrlosen Opponenten aus dem Rennen zu werfen. Ihr könnt auch den Spieß umdrehen und eurerseits einen Konkurrenten per Zauberspruch ins Nirwana schicken. Direkt zu Beginn ist dies aber nicht zu empfehlen, da Eure magischen Qualitäten sich erst im Verlauf des Spiels steigern werden. Dazu müßt Ihr nämlich erst Jagd auf alles machen, was lebt. Durch Erdbeben, Vulkanausbrüche und ein gehöriges Bombardement von Feuerbällen verwandeln sich ganze Armeen in Manakugeln, die ein freundlicher Ballonfahrer, der in Euren Diensten steht, für Euch aufsammelt. Je mehr Ihr von diesen Energiebällen habt, desto durchschlagender sind alle Aktionen, die Ihr startet. Wichtig ist vor allen Dingen, daß Ihr dabei den Ausbau Eures Schlosses nicht vergeßt, denn die Gegner schlafen nicht. Außerdem braucht Ihr den Platz, um all die Manakugeln zu speichern. Geht Euch einer der fliegenden Ali Babas zu sehr auf die Nerven, greift Ihr ihn nach reiflicher Abwägung der Mittel an. Dabei gibt es eine Funktion, die überaus praktisch ist. Man umschreibt sie am besten mit dem Begriff "Magisches Gummiseil". Mit diesem Spruch klebt Ihr konsequent an den Fersen Eures Counterparts und könnt ihn sturmreif schießen. Leider sind diese "Seile" je nach Kraft Eures Gegners nur bedingt wirksam. Mit einem kräftigen Ruck kann er sich aus dieser Umklammerung befreien. Spätestens dann sollte man Fersengeld geben, wenn man es nicht darauf ankommen lassen will, daß er den Spieß einfach umdreht. *ps*



Populous läßt grüßen: Um sich Armeen vom Hals zu halten, wird einfach das Land angehoben

Meine Meinung

Fanfare, meine Damen und Herren! Das mit Abstand schönste Strategiespiel des letzten Jahres macht seinem Schöpfer alle Ehre. Exzellente 3-D-Grafik und eine perfekte Vervollkommnung des Populous-Prinzips lassen Euch zum Teppichhändler werden. In rasanten Fahrten über nebelverhangene Landschaften bekommt man ein Feeling, das selbst nur die wenigsten Flugsimulatoren erzeugen können. Strategisch gehört Magic Carpet zur High Society unter den Spielen. Da muß man wirklich mit offenen Augen durch die Gegend fliegen, sonst verpaßt Ihr die wichtigsten Zaubersprüche. Und Ihr seid nicht alleine auf der Suche nach ihnen. Bis zu sieben Gegner können auftauchen, entweder vom Computer erzeugt oder als weitere Mitspieler über ein eventuell vorhandenes Netzwerk. Dabei ist es nicht nur mit einfacher Ballerei getan. Taktisches Geschick und unter der Netzwerksoption geschlossene Nichtangriffspakte sollte man schon haben.

MS-DOS

Hersteller: Bullfrog
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 DM

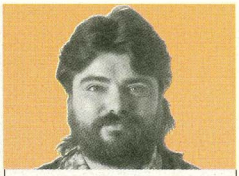
90%

The Elder Scrolls: Arena

Looking Glass läutete mit dem scrollendem *Ultima Underworld*-Labyrinth ein neues Zeitalter der Rollenspiele ein. Der Grafikstil ist aber die einzige Gemeinsamkeit zu *The Elder Scrolls*.

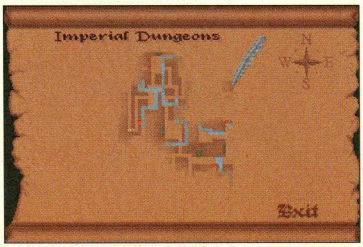
Wer und was bin ich? Auf dem Charakterbildschirm sind alle relevanten Daten zu sehen.

Seitdem Looking Glass die Rollenspielwelt um die *Ultima Underworld*-Reihe bereicherte, gehört es zum guten Ton, daß die Dungeon-Wände moderner Labyrinthspiele butterweich am Spieler vorbeiscrollen. Dieses Grundprinzip verarbeiteten auch die Designer von Bethesda Softworks zu einem Rollenspiel. Entgegen erster Infos wird es im Debütspiel *The Elder Scrolls: The Arena*, nicht möglich sein, mehrere Figuren zu steuern. Nur einen Solocharakter schiebt Ihr durch die *The Arena*-Keller und eine komplette Oberwelt mit über 400 Ortschaften(!). Euren Helden könnt Ihr auf zwei verschiedene Arten "erschaffen": In der ersten Variante beantwortet Ihr per Tastendruck einige allgemeine Fragen. Am Ende werden Eure Antworten in ein Charakterprofil "umgewandelt". Eine weitere Methode: Ihr sucht Euch den Helden (oder die Heldin) direkt aus. 18 verschiedene Charakterklassen werden angeboten: Ritter, Magier, Dieb, Barbar usw. Danach entscheidet Ihr Euch für die Heimatprovinz des Charakters. Zuletzt müssen Bonuspunkte auf die Eigenschaften verteilt werden. Wird Eure Figur später befördert, gibt es zusätzliche Punkte dazu. Ist der Charakter fertig, kann's losgehen. Ihr fangt in einem Gefängnis an, und müßt Euch erstmal daraus befreien, bevor Ihr Euch der echten Aufgabe zuwenden dürft. Die acht Teile eines Zauberstabes müssen wiedergefunden werden, um den König des Lands zu retten. Auf dem Weg zum Ziel warten zahlreiche Sub-Plots, deren Erfüllung mit mehr Erfahrungspunkten und jeder Menge Gegenstände belohnt wird. Davon gibt es in *The Arena* immerhin über 2000. Achtet bitte beim Kauf darauf, daß Ihr die neuste Version des Spiels erwischt. Aktuellste Versionsnummer ist 1.6. *mh*



Meine Meinung

Im underworldschen Kielwasser tuckern mittlerweile eine ganze Reihe "Nachahmer". Bethesda hat sich mit The Arena glücklicherweise nicht in die Klone-Ecke begeben. Dazu sind die Unterschiede doch zu groß: So bietet The Arena die bei Underworld so schmerzlich vermißte Oberwelt. Es gibt deutlich mehr Mini-Geschichten und vor allem ein umfangreicheres Repertoire an Gegenständen. Trotzdem reicht es nicht, um in die Underworld-Wertungsregion vorzustoßen. Einmal geht der Innovationsbonus flöten, dann wieder ist vieles der Arena-Gigantomanie überflüssig – wie einige der Subplots und eine Menge Gegenstände. Weniger wäre in diesem Fall mehr gewesen. Ansonsten sollten alle Rollenspieler, die in den nächsten Wochen nichts vorhaben, einen deutlichen Blick riskieren – vor allem, weil der Nachfolger Daggerfall schon in der Mache ist.



Verlaufen? Kein Problem: Auf der automatisch mitgezeichneten Karte darf man sogar Notizen machen.

Hätten sie mal Feuer für mich? Diesem Wunsch des Orks können wir gerne entsprechen.

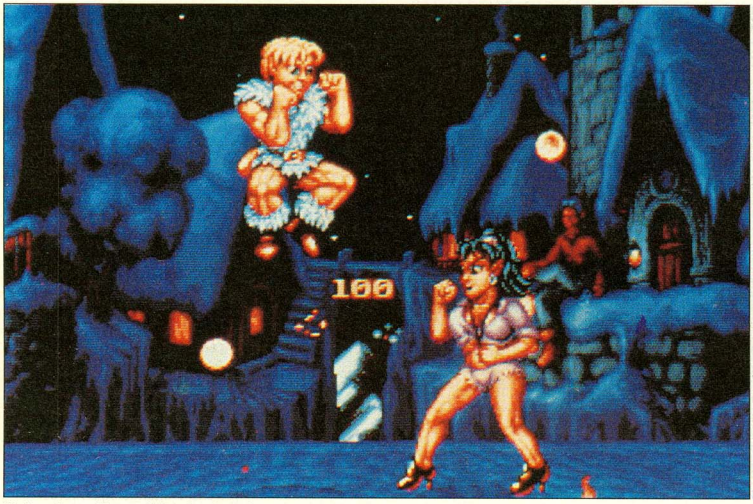
MS-DOS

Hersteller:	Bethesda Software
Distributor:	Softgold
Zirka-Preis:	120 DM

70%

Elfmania

Finnlands Programmierexport Stavros Fasoulas meldet sich nach langer Abstinenz wieder zurück: Objekt des Starprogrammierers ist diesesmal ein Prügelspiel der besonderen Art.



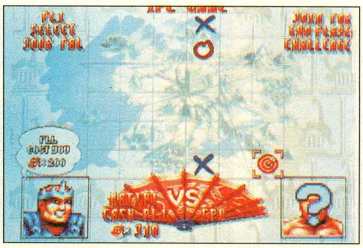
Einige der späteren Kämpfer dreschen gar mit Waffen auf unsere Figur ein

Wenn man an Finnland denkt, fallen einem sofort die tiefen Wälder und die zahlreichen Seen ein. Daß Finnland neben Lappen und Elchen noch ein wenig mehr zu bieten hat, dafür sorgt der wohl berühmteste Programmierer aus dem Nordland: Stavros Fasoulas bescherte uns solche Klassiker wie *Quedex*, *Delta* und *Sanxion*. Nach einer Ruhepause – Fasoulas mußte zum Militär – machte sich Stavros wieder daran, ein neues Spiel zu programmieren. Kurzerhand sammelte er eine Gruppe Gleichgesinnter um sich und startete mit der Arbeit zu *Elfmania*. *Elfmania* ist nicht etwa – wie der Name vermuten lassen würde – ein märchenhaftes Actionadventure, – sondern ein Prügelspiel im *Street Fighter*-Stil. Anstatt jedoch das Vorbild einfach zu kopieren, baute Fasoulas eine Menge eigener Ideen in das Programm ein. So startet Ihr nicht nur mit einem von drei Elfenkriegern, die bei Spielbeginn zur Auswahl stehen (später kommen mehr), sondern auch mit einem Sümmchen Goldes als Startgeld. Gold wird im Spiel in Lebensenergie umgewandelt – nur wer also entsprechend gut betucht ist, hat genügend Lebenssaft, um die nächste Runde zu überstehen. Pro 100 Goldstücke gibt es ein Extraleben, das automatisch aktiviert wird, wenn Euch während des Gefechts der Bildschirmtod ereilt. Um nun zu mehr Geld zu kommen, gibt es einen Trick. Der Opponent verliert bei jedem Schlag nicht nur ein wenig Energie, sondern auch Geldstücke. Wenn Ihr diese mit einem geschickten Schlag oder Tritt erwischt, werden die so "erprügelten" Taler Eurem Konto gutgeschrieben. Am Ende eines Matchs wird zudem die restliche Energie in Gold umgerechnet. Als weiteren Gag gibt es – als Spiel im Spiel – eine Art "Vier Gewinnt". *mh*

Meine Meinung

Dank Stavros Fasoulas müssen auch Amiga-Besitzer nicht auf eine zünftige Prügelei verzichten. Nach der ziemlich unglücklichen Streetfighter 2-Umsetzung auf Commodores 16-Bitter, ist Finnlands Antwort auf die fernöstliche Dresch-Übermacht, mehr als geglückt. Durch die zusätzlichen Elemente, wie die Sache mit dem Kapital, unterscheidet sich Elfmania angenehm von der üblichen Dutzendware. Außerdem macht sich hier die langjährige Programmiererfahrung der Finnen bemerkbar: Elfmania strotzt nur so vor technischen Feinheiten wie flotter Grafik, riesigen Sprites, ausgetüftelten "Spezial-Moves", und einer butterweichen Steuerung. Nichts zu mäkeln gibt es zudem am obligatorischen Zweispieler-Modus, mit dem sich zwei Kollegen am Bildschirm austoben können. Nur der Schwierigkeitsgrad läßt zu wünschen übrig – dieser ist nämlich unangenehm hoch.

Geld macht glücklich: Wer den Gegner trifft, sollte gleich ein paar Taler einsammeln.



Vier gewinnt: Auf der Landkarte gibt's ein Spiel im Spiel

AMIGA

Hersteller:	Renegade
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	100 DM

78%

Empire Soccer '94

Graftgold entdeckt Neuland: Nach vielen witzigen, aber erfolglosen Spielen, versuchen sich die Mannen um Steve Turner mit einer Fußballsimulation.

Voll doof! Unser Torwart schwelgt in Depressionen

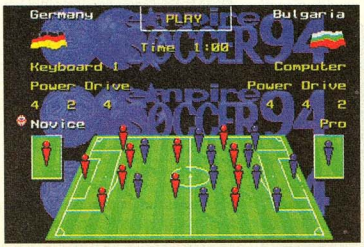
Die Liste der teils genialen, aber ständig erfolglosen Graftgoldspiele ist nicht allzu lang, liest sich jedoch fast wie die Bibel der Computerspiele: Ob *Uridium 2*, *Fire & Ice* oder *Paradroid* – Graftgolds Spiele verkaufen sich schlechter als andere, und keiner weiß warum (sind sie zu gut?). Um der Sache auf den Grund zu gehen, schauten sich die Mannen um Steve Turner und Andrew Braybrook in einem gänzlich anderen Genre um: bei den Fußballspielen.

Rechtzeitig zur WM wurde dann auch Graftgolds/Empires *Empire Soccer '94* veröffentlicht. Das Spiel hat dabei alles, was ein Action-Fußballspiel heutzutage mitbringen muß. Ihr habt die Wahl zwischen drei Spielmodi (Weltmeisterschaft, Freundschaftsspiel oder Training), sucht Euch das Lieblingsteam aus und stellt es auf, wie es Euch beliebt. Natürlich läßt sich dabei auch die Spieldauer, die Art der Steuerung (schweres oder leichtes Dribbling) und, was ganz neu ist, auch ein Special Move für Eure Kämpfer aussuchen. Dieser erlaubt Euch findige Bananenflanken, Supersprints oder auch einen Extra-Power-Schuß.

Auf dem Spielfeld angekommen, seht Ihr das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Ihr steuert dabei wie immer den ballnächsten oder -führenden Spieler und kickt auf Knopfdruck. Wie gehabt, lassen sich dabei auch Schüsse anschneiden, Kopfbälle oder gar Fallrückzieher vollführen. Wie gehabt, dürfen einmal abgegebene Schüsse auch mit einem zünftigen Schnitt versehen werden. *kn*

Meine Meinung

Wenn Graftgold ein Fußballspiel macht, sollte es eigentlich sehr gut sein, doch bei Empire Soccer kommen dem Soccer-Fan einige Zweifel. Zwar bringen die innovativen Neuerungen, wie zum Beispiel die Idee mit den Extra-Moves, frischen Wind in die an sich recht dröge Fußballspielwelt, täuschen aber über ein maßgebliches Manko nicht hinweg.
So hetzen die Sprites wunderschön groß und toll animiert von einem Tor zum anderen, setzen durch ihre Größe jedoch einen viel zu kleinen Spielausschnitt fest. Da es eine "Radar"-Übersicht nicht gibt, bleibt uns bei langen Pässen oder Freistößen allein die Hoffnung auf den Empfänger – stellenweise äußerst frustrierend. Wer allerdings schon immer ein witziges Fußballspiel mit Comic-Spielern gesucht hat, wird an Empire Soccer seine Freude haben. Echte Simulationskicker und Realitätsfanatiker lassen Vorsicht walten.



Die Qual der Wahl: Welche Aufstellung? Welcher Special Move?

Kopfball: Per Knopfdruck einfachst zu bewerkstelligen.

MS-DOS

Hersteller:	Graftgold/Empire
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	90 DM

71%

Epic Pinball

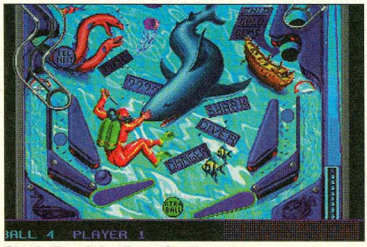
Vielseitiger Flipperspaß wurde bisher in dieser Qualität auf PCs vergeblich gesucht. In *Epic Pinball* können Pinball Wizards auf zwölf Tischen zaubern.

Cybogirl wartet auf Eure chiro-kosmetischen Eingriffe

Lange Zeit fanden sich keine guten Programmierer, die sich ernsthaft mit dem Thema einer Pinball-Simulation auf dem PC auseinandersetzten. So mußte sich der enttäuschte Enthusiast mit billigen Pseudo-Flippern zufriedengeben oder aber in der Spielhalle Mark für Mark in seinen geliebten Automaten stecken. Doch mit *Pinball Fantasies* und dem hier vorgestellten *Epic Pinball* erhält der Interessierte nun die Möglichkeit, qualitativ hochwertige Produkte zu kaufen. Das von Epic Megagames auf den Markt gebrachte *Epic Pinball* ist eine Flippersimulation, die in der jüngsten Vollversion mit zwölf Tischen aufwartet. Da diese sich in Aufbau, Aussehen und Spielbarkeit recht weit voneinander unterscheiden, wird jeder Geschmack bedient. Mit "Excalibur", "Magic" und "Jungle Pinball" unternimmt man einen Ausflug in die Geschichte der Spielhallenautomaten. Obwohl diese Tische nicht durch großartigen technischen Firlefanz bestechen, drängen sie dem Spieler ein regelrechtes Nostalgie-Flair auf. Wesentlich moderner und vollgestopft mit allen Raffinessen kommen "Super Android", "Pot of Gold", "Crash and Burn", "Cybogirl", "Pangaea", "Space Journey", "Toy Factory" sowie "Deep Sea" daher. Es wimmelt nur so von Sink Holes, Bumpern und Rampen aller Art. Handelt sich es bei den oben erwähnten Flippern um herkömmliche Tische, so ist "Enigma" in jeder Hinsicht eine völlig andersartige Pinball-Variation. Hier muß man auf einem anfänglich recht spärlich ausgestatteten Tisch verschiedene Level absolvieren, um auf die nötigen Punkte zu kommen. *Epic Pinball* wird wie gehabt mit den Shift-Tasten gespielt. Bis zu vier Spieler können sich im Wettstreit üben. *fh*

Meine Meinung

Ewigkeiten wartete man auf eine wirklich gute PC-Flippersammlung – jetzt ist sie da! Epic Pinball erfüllt fast alle Anforderungen. Die Grafiken sind gelungen und abwechslungsreich, das Vertikalscrolling exzellent. Die Soundundermalung durch eingängige Effekte ist eine Bereicherung für das Spielgeschehen. Die Nostalgietische konnten mich zwar nicht sehr lange in ihren Bann ziehen, aber die Erinnerung an diese "Museumsstücke" ist erfrischend. Den ultimativen Adrenalin-Flash gibt man sich an meinen Lieblings-Flippern "Crash and Burn" und "Super Android". Alle nur erdenklichen Features erfreuen Herz und Finger. Annähernd gleichwertig zu Epics Knaller ist eigentlich nur Pinball Fantasies, das aber nur zweiter Sieger bleibt. Als Anhänger des Spielhallen-Flippers kann ich auf den abgefahrenen "Enigma"-Tisch nur mit Kopfschütteln reagieren. Als Knüller angekündigt, handelt es sich um einen Blindgänger.



Shark-Attack in "Deep Sea"

Bringt Super Android zum Leben

MS-DOS

Hersteller: Epic Megagames

Distributor: CDV, ROMware

Zirka-Preis: 80 DM

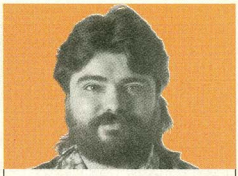
77%

F-14 Fleet Defender

Die Microprose-Liste mit anspruchsvollen Flugsimulationen wird immer länger: Jüngster Vogel ist der Marinejet F-14, mit dem Ihr im gleichnamigen Spiel die freie Welt verteidigt.

In der Nacht fliegen wir den Träger an

Verwunderlich, daß es am heimischen Computerhimmel nicht zu einem Verkehrsstau kommt: Fast jeder Kampfjet, den westliche und seit kurzem auch östliche Militärmächte auf eine Rollbahn geschoben haben, wurde bereits in einer Simulation verbraten. Nur selten verirrt sich eine Marinemaschine in den Kreis der Simulationen. Diesem Manko wollte die Bostoner Simulationsfirma Microprose Abhilfe schaffen. Nach verschiedenen Spielen um den landgestützten Airforce-Jet F-15, ist in diesem Fall die *F-14* Hauptdarsteller. Dem Flugzeug angemessen, startet Ihr nicht von Flughäfen aus zu Euren Kampfeinsätzen, sondern zunftgerecht von einem Flugzeugträger. Mit der "Tomcat", so der Spitzname der Maschine, fliegt Ihr drei unterschiedliche Szenarien wahlweise Solomissionen oder im "Campaign"-Modus. Als Gegner dient – nicht ganz zeitgemäß – die russische Flotte nebst passendem Fluggerät. Wie es sich gehört, läßt sich bei Bedarf in einem Optionsmenü das Spiel Euren Anforderungen anpassen: Hier wird eingestellt, wie gut der Feind fliegt, welches Wetter über dem Einsatzgebiet herrscht und zu welcher Tages- oder Nachtzeit Ihr fliegt. Ebenfalls einstellbar: Wieviele Feindmaschinen Euch erwarten und in welcher Formation diese fliegen. Ängstliche Piloten lassen die Landung vom Autopiloten übernehmen, beherzte "Top Gunner" fliegen natürlich alle Manöver selbst. Technisch orientiert sich *F-14 Fleet Defender* deutlich am Vorgänger *F-15 Strike Eagle 3*. Die in niedriger Detailstufe schlichten Polygonmodelle werden in höchster Stufe mit Texturemapping überzogen, die Waffensysteme baumeln an den Tragflächen, am Himmel ziehen Wolken, und Wellen plätschern im Ozean. *mh*



Meine Meinung

Die jüngsten Microprose-Simulationen glänzen durch die ausgereifte Technik: F-14 Fleet Defender sieht höllisch aus. Vom detaillierten Flugzeug über die schönen Schiffe bis zum stimmungsvollen Pixelhimmel stimmt die Grafik bis zum letzten Bit – wenn man einen schnellen Rechner hat. Schade nur, daß F-14 Fleet Defender dafür spielerisch ein wenig hinter einigen älteren Titeln zurückbleibt. Es gibt nur ein Flugzeug (die F-14) und der schon im Vorgänger vorhandene Zwei-Spielermodus fehlt hier völlig. Außerdem sind die Einsätze auf Dauer etwas eintönig – immerhin spielen alle Missionen auf hoher See, außer ein paar Schiffen und feindlichen Fliegern gibt es nicht viel zu sehen. Von diesen beiden Mankos abgesehen, beweist Microprose, daß die Bostoner Ihr Handwerk nicht verlernt haben. Fazit: F-14 Fleet Defender ist eine solide, beeindruckende Simulation, die trotz Schwächen zum oberen Wertungsviertel gehört.

Vor dem Start bewaffnen wir uns

Peng: Unsere Rakete hat ihr Ziel erreicht

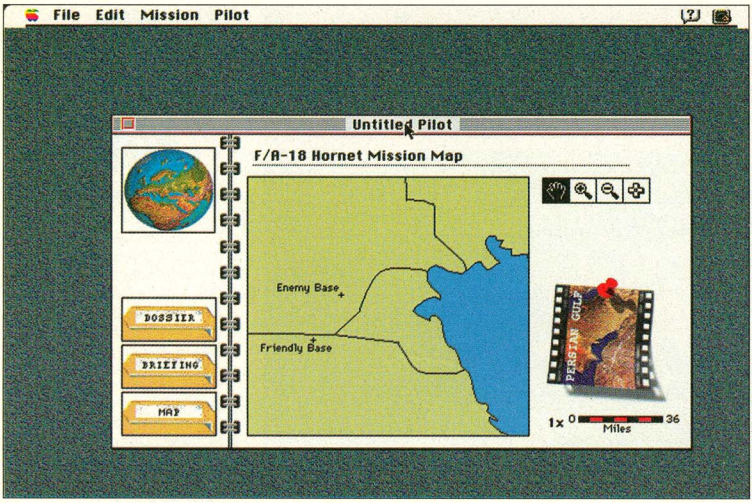
MS-DOS

Hersteller:	Microprose
Distributor:	Microprose
Zirka-Preis:	120 DM

81%

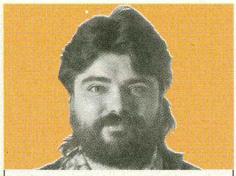
F/A-18 Hornet

Immer mehr Spieler entdecken den Mac als Unterhaltungsmaschine, immer mehr Softwarefirmen zollen der gestiegen Nachfrage ihren Tribut. Unser Beispiel: *F/A-18 Hornet*.



Welchen Einsatz hätten S' denn gerne? Sieben Kampfaufträge sind ein bißchen wenig.

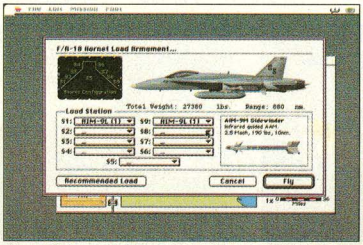
In den USA hat der Mac schon lange seinen festen Platz im Herzen der Computerspieler erobert. Nicht nur Freizeit-Gambler, die zwischen Layoutpausen mal ein Spielchen wagen, daddeln an Apples Flaggschiff. So haben auch einige US-Softwarefirmen die Zeichen der Zeit erkannt und programmieren Spiele für den Mac. Jüngster Sproß der Graphic Simulations Corporation-Familie ist das Spiel *F/A-18 Hornet*. Mit einem F-18-Jet, dem US-Navy-Pendant zur Airforce F-16, fliegt Ihr sechs Trainingsmissionen oder sieben "echte" Kampfaufträge. Wer keine Mission im Desert Storm-Szenario fliegen möchte, sondern sich mit menschlichen Opponenten ein Duell liefern will, kann seinen Mac mit bis zu drei weiteren vernetzen – Apple-Talk sei Dank – und mit der entsprechenden Anzahl von Mitspielern um die Wette fliegen. In den Solomissionen gilt es hingegen, mit der vor dem Start selbstgewählten Bewaffnung feindliche Computerjets abzuschießen, Panzer aus der Wüste zu pusten oder Schiffe zu bombardieren. Gesteuert wird der eigene Vogel entweder mit der Tastatur oder einem passenden Joystick. Die Details der 3-D-Grafik lassen sich der Rechengeschwindigkeit des Computers anpassen – aber selbst in niedriger Stufe ist auf einem langsamen Mac, wie beispielsweise einem Performa, die Grafik ein wenig träge. Eine technische Finesse des Programms sei hier noch kurz erwähnt: Wer das nötige Equipment hat oder es sich leihen kann, kommt in einen Grafikgenuß der besonderen Art. Per Optionsmenü lassen sich verschiedene Ansichten auf drei Monitore verteilen. *mh*



Meine Meinung

Daß der Mac ein wenig mehr kann, als nur als Layoutrechner in Verlagen zu vegetieren, ist mittlerweile hinlänglich bekannt. Bis auf die unangenehme Begleiterscheinung, daß es nur sieben Kampfeinsätze und sechs Trainingsmissionen gibt, braucht sich F/A-18 Hornet nicht hinter Kollegen aus dem DOS-Lager zu verstecken. Von verschiedenen und reizvollen Aufgabenstellungen, über ein sehr gutes Flugverhalten sowie die eigene Bewaffnungsoption bietet dieser Flieger alles, was eine gute Simulation ausmacht. Vor allem, wer einmal im Panorama-Modus geflogen ist oder seinen Mac mit denen der Kollegen vernetzt hat, möchte diese technischen Finessen nicht mehr missen. Leider leidet das Flugvergnügen deutlich auf den schwächeren Macs, in denen ein langsameres Prozessorherz schlägt. Und nicht jeder hat die finanziellen Mittel, sich – nur zum Spielen – eine Quadra, bzw. einen der neuen Power-PCs auf den Schreibtisch zu stellen.

Wohl dem, der einen Quadra hat: Nur mit der rechten Rechenpower macht das Fliegen Spaß



Wir bewaffnen selbst: Vor dem Start beladen wir den eigenen Flieger

MAC

Hersteller: Graphic Simulation Corporation
Distributor: das softwarehaus
Zirka-Preis: 120 DM

79%

FIFA International Soccer

American-Sports-Meister Electronic Arts betritt neue Pfade mit erstaunlichem Erfolg: *FIFA International Soccer* ist einer der besten Computer-Fußballer, die es gibt.

Mehr Aspirin! *FIFA Soccer* lebt von galanten Kopfbällen

Für Computerfußballfans war 1994 ein Jahr wie kein anderes: Fast jede Softwarefirma warf eine Fußball-Weltmeisterschafts-Simulation auf den übersättigten Mark und hoffte auf die schnelle Mark.

Ob Sierra, Empire oder U.S.Gold – jeder buhlte um die Kaufkraft der Soccer-Fans. Videosportspielaltmeister Electronic Arts versuchte sein Glück mit *FIFA International Soccer* und hatte schon mit der Mega-Drive-Version Erfolg. PC-Freunde dürfen auch losbolzen – die beiden Versionen gleichen sich dabei wie ein Ei dem anderen. Bevor Ihr losbolzt, entscheidet sich der lederliebende Sportspieler entweder fürs Freundschaftsspiel, für die zünftige Liga oder entwickelt Weltmeisterallüren.

Wie gewohnt, darf eine aus 48 Mannschaften mit jeweils unterschiedlich starken Spielern ausgesucht und an den Regeln gebastelt werden: Ob Spieldauer oder Abseitsregelung – erlaubt ist, was gefällt.

Endlich im Stadion schaut Ihr von schräg oben auf den isometrisch dargestellten Rasen, der munter in alle Richtungen scrollt. Je nach Knopfdruck wird gepaßt, geschossen, eingegrätscht oder per Fallrückzieher, Flugkopfball und Hackentrick artistisch beeindruckt.

Auch die obligatorische Replay-Funktion ist integriert und läßt sich jederzeit aufrufen, um besonders geniale Spielzüge noch einmal in aller Ruhe genießen zu können. Bei Bedarf läßt sich natürlich auch ein Kumpel ins Spiel einklinken oder jederzeit abspeichern. *kn*

Meine Meinung

Alle Achtung! Was Electronic Arts vor allem grafisch und soundtechnisch für ein Fußballspiel erübrigt, setzt im eher vernachlässigten Genre neue Maßstäbe. Eure Mannen hoppeln hochmotiviert und feinst animiert über das saftig scrollende Grün und der Sound buddelt auch das letzte Fünkchen Leistung aus Eurer Soundkarte. Der Action-orientierte Schußwechsel bietet Simulationsfanatikern zwar weniger Spielstoff, macht allen anderen jedoch einen Heidenspaß. Bei aller Euphorie gibt es jedoch zwei kleine Wermutstropfen: Zum einen vermissen wir eine Spielfeldübersicht, die strategisch geplante Spielzüge und flottes Paßspiel ermöglichen würde, zum anderen erlaubt die relativ träge Steuerung erfolgreiche Dribblings nur in den seltensten Fällen. Fußballfans müssen jedoch zuschlagen – auf dem PC gibt es trotz der WM-Schwemme kein besseres Fußballspiel. Wer FIFA Soccer noch nicht besitzt und Fußball mag, muß zugreifen.

Jede Mannschaft hat eigene Stärken und Schwächen

Abschaltbar: Die Abseitsfalle hat wieder zugeschlagen

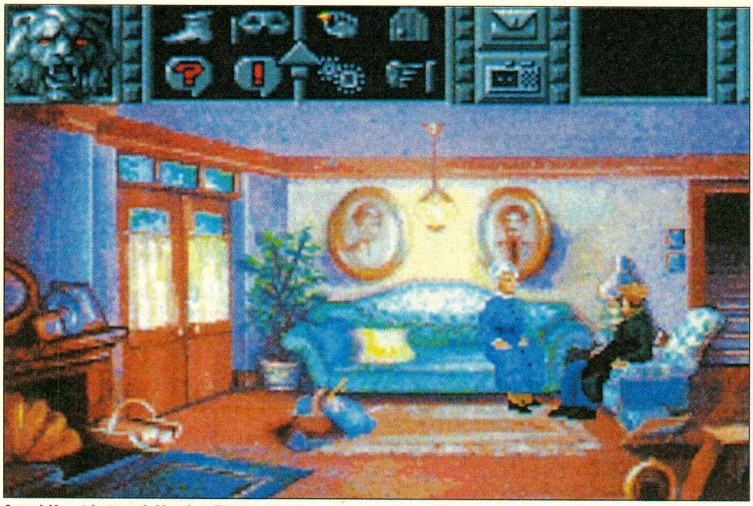
MS-DOS

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 DM

81%

Gabriel Knight

Die Abenteurer aus Coarsegold verfallen dem Voodoo-Zauber: Der junge Schriftsteller Gabriel Knight wird mit Hühnerbeinen und seiner eigenen Vergangenheit konfrontiert.



Angel Heart bot auch Voodoo-Zauberei. Aber Lisa Bonet war hübscher als diese Oma.

Einige Redakteure und Autoren saugen sich ihre Geschichten aus den Fingern – mit diesen schwarzen Schafen der Branche haben die POWER PLAY-Redakteure und der junge Schriftsteller Gabriel Knight nichts im Sinn, ihre Stories sind bestens recherchiert und historisch belegt. Der Spieler schlüpft in die Pixelhaut dieses gewissenhaften Schreiberlings mit der schmucken Gelfrisur und muß für dessen nächsten Roman Nachforschungen anstellen. Leider schreibt Gabriel Knight nicht über die Reeperbahn, das Oktoberfest oder irgendeine andere Gaudi, sondern hat sich dem schummrigen Thema Voodoo-Zauber gewidmet. Mitten in der offiziellen Voodoo-Hauptstadt New Orleans geht Gabriel auf die Suche nach neuen Voodoo-Rezepten und Geheimnissen. Kaum hat er seine ersten Informationen über den Voodoo-Kult bekommen, wird ihm das junge Leben schwer gemacht. Ritualmorde versetzen ganz New Orleans in Angst und Schrecken und seine Informationssucht treibt den Pulitzer-Preisanwärter auch nach Afrika und Deutschland. Nebenbei stolpert er noch über seine eigene Vergangenheit: Auch Opa und Vater haben beste Verbindungen zur Voodoo-Szene gehabt. – Jetzt gibt es für Gabriel Knight kein Zurück. Für Eure Recherche habt Ihr neben akribischen Sammelaktionen eine Menge Gespräche zu führen. Dabei seht Ihr Euren Palaverpartner auf einem speziellen Unterhaltungsbildschirm und könnt aus einer vorgegebenen Reihe von Fragen die eine oder andere heraussuchen. Ein kleines Diktiergerät zeichnet alle geführten Gespräche auf und legt ein erstklassiges Archiv für Euch an. Anläßlich der Mission von Gabriel wurde bei Sierra an einem neuen Icon-System gepfriemelt. Sierras Standard-Icons wie gehen, benutzen und sprechen sind auch für Gabriel keine Hürde. Neu im Angebot ist das "Öffne mich"-Icon und ein Frage-Icon. Nebenbei bemerkt: Die CD-ROM-Version bietet nicht nur aufwendigere Grafik, sondern auch prominente Sprecher: Die Synchronisation der beiden Hauptdarsteller übernahmen Tim Curry aus der "Rocky Horror Picture Show" und Mark "Skywalker" Hamill – eine willkommene Abwechslung zwischen B-Movie-Drehterminen, und für Mark Hamill der Startschuß für eine neue Karriere als Computerspielheld: Vor kurzem Stand er für Origins *Wing Commander 3* vor der Kamera. *js*

Ritter-Sport: Gabriel ist kein Erzengel, aber sonst ganz nett

Meine Meinung

Jane Jensen hat sich bereits als Co-Autorin von Roberta Williams angestaubter King's Quest-Serie als textlastige Märchentante vorgestellt. Für ihr Solodebüt wendet sich Jane allerdings von sprechenden Baumstämmen und weinenden Blumen ab und konfrontiert den Spieler mit der knallharten Mystik des Voodoo-Kults. Die düstere, faszinierende Thematik ist ansprechend aufbereitet, kleine nervenaufreibende Schockszenen inklusive. So schick die Story auch ist, die Bedienung ist es nicht. Kann man Roger Wilco und Larry so nebenbei durch die digitalen Sierra-Welten klicken, artet das Spielen von Gabriel Knight nahezu in Arbeit aus: Zum einen muß man ellenlange Gespräche führen, zum anderen ist das renovierte Icon-System zwar schick, aber verwirrend und kein Fortschritt. Wenn ich auf eine Tür klicke, will ich diese auch öffnen und nicht nur angrabschen – das "Öffne mich"-Icon und die doppelten Sprach-Icons sind überflüssig.

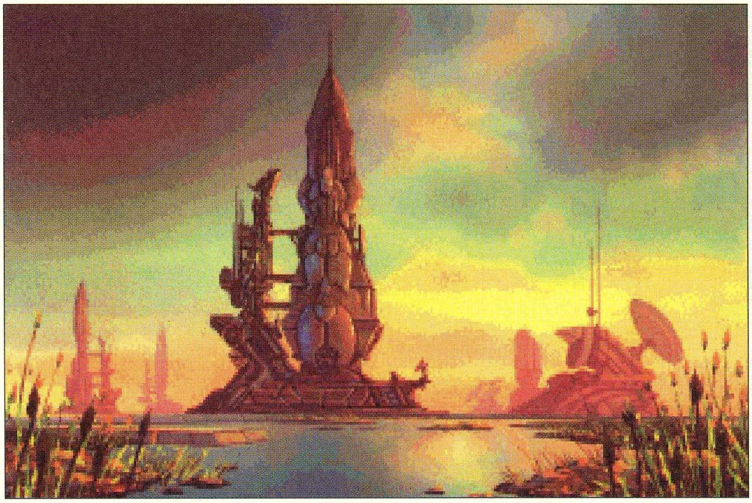
MS-DOS

Hersteller: Sierra On-Line
Distributor: Sierra On-Line
Zirka-Preis: 120 DM

72%

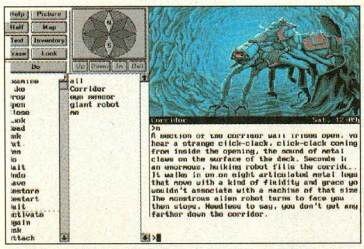
Gateway 2 – Homeworld

Der Countdown läuft: Nachdem wir mit Ritter *Eric* Schweine retteten und uns als Zauberlehrling durch den *Spring Break* kämpften, betreten wir jetzt Legends zweite *Gateway*-Rakete.



Aus Erfahrung gut: Gateway basiert auf einer Romanvorlage von Frederik Pohl

Gedrucktes ist tot!" – dieser markige Ausspruch des Ghostbusters Igor wurde zum Leitsatz für eine neue Generation. Science-fiction-Freunde machten von nun an einen großen Bogen um schmuddlige Kellerbüchereien und griffen zu den hübschen Hochglanzverpackungen der Firma Infocom. Interaktive Sci-Fi-Textadventures der Spitzenklasse ließen einen gebannt auf den Monitor starren, dessen nervöses Flimmern die düstere High-Tech-Atmosphäre noch unterstrich. In Mark Blancs *Starcross* nahmen wir Kontakt zu einem fremden Alien-Raumschiff auf, in *Suspended* steuerten wir sechs Roboter durch ein Tunnelsystem, und in Steve Meretzkys *Planetfall* spielten wir mit dem drolligen Droiden Floyd "Hider and Seeker". Nicht zu vergessen die irrwitzige Parodie auf alle Reiseführer: die Adventure-Variante von Douglas Adams' *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Doch Infocom ist mittlerweile Geschichte, und die einzige interaktive Weltraumalternative, die nicht völlig auf Icon-Symbole und Grafikschnickschnack vertraut, kommt aus dem Hause Legend: Die *Gateway*-Saga von Ex-Infocomler Bob Bates und dem renommierten Science fiction-Autor Frederik Pohl. Nachdem wir bereits im ersten Teil von *Gateway* unser Sonnensystem und neue Überlichtantriebe erforschten, dürfen wir in *Gateway 2 – Homeworld* die zweite Raketenstufe zünden und noch tiefer in Galaxien vordringen, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat. Wie in den Vorgängerprogrammen von Legend, wird auch in Gateway für jede neue Lokalität eine hochauflösende Grafik geladen – jetzt sogar in zeitgemäßer VGA-Pracht. In der unteren Hälfte des Bildschirms findet Ihr den passenden Text und gebt Eure Befehle via Tastatur ein. Schreibfaule Astronauten, die mit der Maus in der Hand aufgewachsen sind und im Ein-Finger-Suchsystem über die Tastatur kreisen, klicken sich schnell aus einem großen Verben- und Substantivreservoir die gewünschten Kommandosätze zusammen. Die geläufigsten Befehle, wie "Look" und "Inventory" und eine praktische Kompaßrose sind auch direkt über Icons zugänglich. *Gateway 2 – Homeworld* ist übrigens das letzte Adventure von Legend, welches mit einem Textparser ausgestattet wurde. Die neuen Legend-Produkte *Companions of Xanth* und *Superhero League of Hoboken* lassen keine Texteingaben mehr zu. *js*



Der Kompaß zeigt Euch alle möglichen Richtungen an, in die Ihr verschwinden dürft

Meine Meinung

Es ist schon bitter, wenn man erkennt, daß man zu einer aussterbenden Rasse gehört – den Textadventure-Dinosauriern. Bin ich denn der letzte tippende Spieler auf dieser Welt? Zumindest hat sich Douglas Adams' Hitchhiker's Guide-Vision bewahrheitet: Die Mäuse regieren uns, kein Adventure kommt ohne bunte Icons und animierte Digikasper auf den Markt. Selbst die letzte Zuflucht alter Infocom-Spieler läßt sich mitreißen und präsentiert mit Gateway 2 – Homeworld das letzte Adventure, welches Textkommandos erlaubt. Schnüff! Schon aus diesem Grund sollten Gleichgesinnte zugreifen. Wer allerdings den Vorgänger Gateway noch nicht besitzt und sich für Science-fiction interessiert, bekommt beim Erstling eine bessere Story geboten. – Grafisch und soundtechnisch hat hingegen der zweite Streich die Nase vorn. Potentielle Jungaustronauten, die etwas Tipparbeit nicht abschreckt, sollten in beide Programme einsteigen und den Countdown einleiten. Kampf den Mäusen! Vernichtet die Icons! Es lebe der Text!

MS-DOS

Hersteller: Legend
Distributor: Accolade
Zirka-Preis: 120 DM

79%

Goblins 3

Coktel-Kobolde zum Dritten: Nachdem wir uns schon mit den Vorgängern mit Hilfe etlicher Kannen Kaffee die Nächte um die Ohren gehauen haben, erwartet uns auch hier wieder ein Koffeinschock.

Der kleine Feuerteufel: Dem Bad Guy wird die Burg weggesprengt

Das sagenumwobene "Juwel der Welt" muß aus den Klauen böser Mächte befreit werden. Ungewöhnlich an diesem Halbedelstein, der aussieht, als käme er aus Neu-Gablonz, ist die Fähigkeit, seinen Träger zum glücklichsten Menschen der Welt zu machen. Ach ja, und uneingeschränkte Macht erhält er auch. Leider sind sich über die Suche nach diesem Stein die Königreiche Bodd und Xina in die Haare gekommen. Also wird unser Spezialreporter dieser Sache erst Mal auf den Grund gehen.

Damit beginnt ein Abenteuer der etwas verdrehteren Art: Blount wird von einem Werwolf gebissen und verwandelt sich in einen ebensolchen. Dann verliebt er sich in eine Prinzessin, die ganz schwer auf Dynamitstangen abfährt und auch ansonsten von recht explosivem Naturell ist. Schließlich kommt es sogar noch so weit, daß sich unser rasender Reporter auch noch verdoppelt, verkleinert und in fliegende Hände auflöst. Leider ist Blount trotz (oder gerade wegen) dieser Metamorphosen kein Superman. Deswegen hat man ihm verschiedene Figuren zur Seite gestellt. Dazu gehört unter anderem auch ein Papagei mit Gleichgewichtsstörungen, ein kleiner Zauberer und eine seltsame Schlange. Und wenn es mal richtig zur Sache gehen soll, ist Blount weiß Gott nicht zimperlich. Da werden Orks schon mal mit einem Golfschläger zersemmelt und müssen sich auch sonst einige slapstickreife Einlagen gefallen lassen. Die Puzzles sind so, wie man es von den Vorgängern kennt: Sie verfolgen Ihre eigene Logik, und die muß nicht unbedingt viel mit gesundem Menschenverstand zu tun haben. Alleine beim vorletzten Level hat man das Gefühl, als wären die Buben und Mädels von Coktel auf einem recht heftigen LSD-Trip gewesen.*ps*

Meine Meinung

Also, eins muß man den Jungs von Coktel lassen: Sie wissen wie man auch den dritten Teil einer Serie zu einem absoluten Brüller machen kann. Dabei sind vor allen Dingen die Animationen ganz allerliebst. Alleine Chump wäre die ultimative Lachnummer, gäbe es da nicht den Wer-Blount, den Ihr aber längere Zeit in Ruhe lassen solltet. Schon nach kurzem Warten entwickelt sich dieser zu einem exquisiten Pausenclown, der sich selbst für den berühmten "Hose-Runter"-Gag nicht zu schade ist. Eine Empfehlung zum Schluß noch: Spielt Goblins 3 bitte nicht mit Komplettlösung und laßt die Joker da, wo sie sind. Wenn Ihr nicht alles wirklich ausprobiert, verpaßt Ihr den größten Spaß. Nirgendwo sonst werden Fehlversuche und Niederlage so witzig kommentiert.

In höchsten Höhen: Blount hebt ab

Keine Reise ohne Karte: Seht, was uns bevorsteht

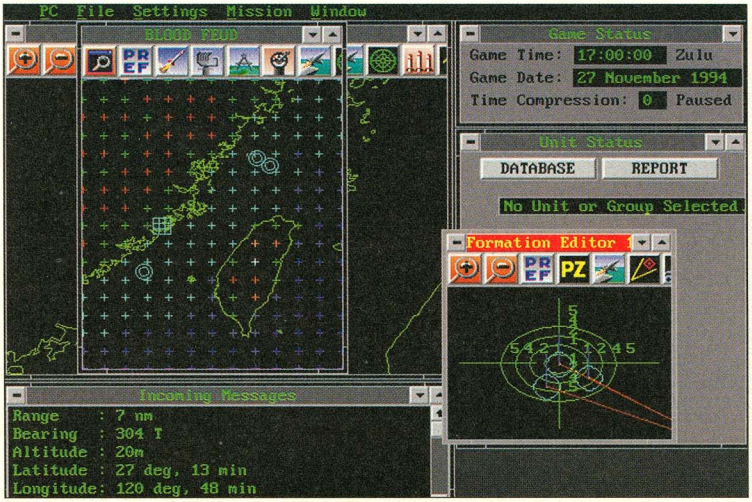
MS-DOS

Hersteller:	Coktel
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	100 DM

80%

Harpoon II

Es ist ja so einfach: Hier sind die "Good Guys", da drüben die "Bad Guys". In Western konnte man sie immer an der Farbe der Hüte erkennen. Heutzutage ist es mehr ein Problem der Elektronik



China gegen Taiwan: Die Ostasien-Schauplätze haben es in sich

Nicht viele strategische Simulationen können von sich behaupten, so realistisch wie *Harpoon II* zu sein. Three Sixty ist dem Prinzip des Vorgängers treu geblieben und arbeitet streng nach den Standards der US Navy. Nur bei den Symbolen hat man eine Konzession gemacht und wahlweise einen grafischen Satz angeboten, der für den ungeübten Kapitän leichter zuzuordnen ist, will heißen, ein U-Boot sieht hier immer noch wie ein U-Boot aus. Der knackharte Purist kann aber nach Belieben auf das originale Naval Tactical Display System, kurz NTDS, umschalten. Das Turtorial ist eine unumgängliche Pflichtübung für den Marine-Novizen, ansonsten ist der Spielfrust schon im voraus programmiert. Es ist klar gegliedert und unterteilt sich in sieben Bereiche: Orientierung, Kurs und Geschwindigkeit, Sensoren, Waffen, U-Boot-Operationen, Luft-Operationen und den Mission Editor. Jedes Objekt (also Flugzeug, Schiff, U-Boot und Raketenstellung) läßt sich auf den Überwachungsschirmen anklicken. Neben dem jeweiligen Symbol erscheint dann, so weit bekannt, Name, Geschwindigkeit und Kurs. Über ein Fenster kann ich mir nähere Informationen zum jeweiligen Goblin, Bogie oder Skunk hereinholen – so der Militärslang für unbekannte U-Boote, Flugzeuge und Schiffe. Unter normalen Umständen liefe man Gefahr, die Übersicht bei all den Bewegungen zu verlieren. Bei *Harpoon II* gibt es ein Trackingsystem, was einen gar nicht erst in diese Verlegenheit kommen läßt. Knallt es dann einmal, schalten sich (abschaltbare) kleine Videosequenzen mit den dazugehörigen Digi-Effekten ein. Als Benutzeroberfläche dient ein Windows-Klon, der dem großen Windows-Bruder täuschend ähnlich sieht. *ps*

Meine Meinung

Auch wenn einigen Leuten die ganze Fakten- und Realitätshuberei auf den Senkel geht – Harpoon II ist besser als jede strategische Simulation, die sich auf Hexfeldern durchwurschtelt und dabei die Feuerkraft von Kreuzern mit der von U-Booten und Schlachtschiffen fast schon mathematisch genau aufrechnet. Auch wenn der Bildschirm etwas spartanisch aussieht, hier ist alles in Bewegung. Kein Zug-um-Zug-System, das meiner Meinung nach viel zu mechanistisch ist, da es keine direkte Erwiderung bzw. Fehlerkorrektur ermöglicht. So kommt man sich wirklich wie ein kleiner Kapitän vor, der allein in der Nordsee mit einem unbekannten Flug-, Schwimm- oder Tauchobjekt konfrontiert wird. Dies ist kein Sandkastenspiel mehr. Keiner der Gegner erscheint durch die grafische Umsetzung klein und niedlich. Der Feind ist groß, unbekannt und unberechenbar – und wenn es nur in der Phantasie so ist.

Der NTDS-Code: quadratisch, praktisch, gut

Wir planen den Krieg: ein schaurig-schönes Szenario

MS-DOS

Hersteller: Three Sixty

Distributor: –

Zirka-Preis: 120 DM

78%

Heimdall 2

Alarm in Asgard: In Cores Wikinger-Neuauflage *Heimdall 2* streitet Ihr Euch mit Miesepeter Loki um göttliche Gaben.

In der Zwickmühle: Loki höchstpersönlich nimmt uns gefangen

In Asgard ist die Hölle los. Der göttliche Bösewicht Loki versetzt die nordischen Völker in Angst und Schrecken, und dem großen Thor bleibt nichts anderes übrig, als erneut den erfolgreichen Helden Heimdall auf die Suche nach dem geheimnisvollen Ro'Geld zu schicken, mit dem Loki letztendlich ins Nirvana gebeamt werden kann. Allein nur halbherzig motiviert, gibt Odin dem gelangweilten Heimdall die knackige Walküre Ursha zur Seite, denn auch der kräftigste Krieger ist ohne die nötige Entspannung wenig wert. Zu zweit schicken sich die beiden nun an, Asgard mit Schwert, Magie und Köpfchen zu befrieden. Als zentraler Punkt agiert bei der Ro'Geld-Suche die Halle der Welten. Hier können durch magische Tore alle Dimensionen erreicht werden. Eure Aufgabe ist es nun, für jedes Tor den Schlüssel, einen Talisman, zu finden und in den Welten das eigentliche Ro'Geld zu besorgen. Auf dem Weg durch die Höhlen, Städte und Wälder werdet Ihr mit weiteren Problemen und Unstimmigkeiten zwischen den Völkern konfrontiert und versucht natürlich zu schlichten und aufzuräumen, wo es geht, denn schließlich steckt hinter allem Bösen Loki. Ihr steuert Heimdall oder Ursha durch die isometrisch dargestellten Ländereien, redet mit Leuten und erfüllt nebenbei zahlreiche Missionen, die Euch wichtige Gegenstände oder Hinweise einbringen. Trefft Ihr auf Lokis Schergen, werden diese via Echtzeitkampf vertrimmt. Natürlich wird auch gezaubert, wobei sowohl die Sprüche als auch die nötigen Runen gesammelt werden müssen. Für absolvierte Kämpfe oder Rätsel gibt's Beförderungen, die Euch besser kämpfen oder zaubern lassen und Euer Hitpoint-Konto aufstocken. Natürlich lassen sich die beiden Charaktere wie im Rollenspiel mit neuen Waffen und Rüstungen bestücken, die unter anderem in den sporadisch vorkommenden Shops gekauft werden. *kn*

Knifflig: Das Schachspiel mit unserem Schatten

Meine Meinung

Recht enttäuscht vom grafisch imposanten ersten Teil war die Freude über Heimdall 2 groß: Insgesamt zwar ähnlich aufgebaut wie der Vorgänger, durchstößt das Core-Adventure fast die berühmte Achtziger-Mauer. Die umständliche Bedienung wich einem vereinfachten und durchdachten System, aus dem etwas sinnlosen Kampfsystem wurde eine kleine Actioneinlage, die sich aber auch ohne Probleme umgehen läßt. Schön designte Rätseleien, ein spannendes Storyboard und abwechslungsreiche Kampfeinlagen machen Heimdall 2 ohne Zweifel zu einem der besten Action-Adventures für Amigas und PCs. So spricht das Spiel sowohl schwertschwingende Zeitgenossen als auch Rätselpuristen an. Letztere werden ihre helle Freude an den zahlreichen durchdachten und zum Ende hin immer komplexeren Denkaufgaben haben. Unlogisch wird die Ro'Geld-Hatz dabei nie. Allein die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung auf dem PC und das praktisch nicht vorhandene Dialogsystem mindern die Spielfreude.

MS-DOS

Hersteller:	Core Design
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	80 DM

79%

AMIGA

Hersteller:	Core Design
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	80 DM

79%

Hell on Earth

Die Dämonen sind zurück: Nachdem wir im letzten Teil den Erdtrabanten aus ihrem grausigen Griff befreit haben, machen sie jetzt unsere Erde unsicher.

Teleporter und Aufzüge sorgen für zusätzliche Abwechslung

Es gibt kein zweites Programm, das ähnlich für Kontroversen im Blätterwald sorgte wie das inzwischen in Deutschland indizierte Actionspiel "Doom" von id-Software. Die dreidimensionalen Landschaften und Gebäude scrollten in einem Affenzahn vor unseren erstaunten Augen.

Die Programmierer von id-Software sind reich geworden, fahren inzwischen alle einen Ferrari und bringen den zweiten Teil ihres Spiels als Vollpreisprodukt auf den Markt. Vorbei die Freakzeiten, jetzt wird richtig abgezockt. "Hell on Earth" verlegt die Handlung, programmatischer Titel sei Dank, auf die Erde. Wieder sind wir mit unserem unsichtbaren Space Marine unterwegs und müssen 30 monsterverseuchte Level durchkämmen. Unsere wesentliche Aufgabe: Ballern, was das Zeug hält. Dementsprechend reichhaltig ist unser Waffenarsenal ausgelegt. Neben diversen Schießprügeln sind eine Kettensäge, ein handlicher Granatwerfer und zwei Plasmakanonen im Angebot. Dieses Arsenal des Schreckens will munitioniert werden. Zum Glück finden wir unterwegs Nachschub an Munition und Hitpoints. Andere Extras machen uns unsichtbar oder für kurze Zeit unverwundbar. Als Dreingabe können wir unseren Kämpfer noch mit einer leichten Panzerung ausrüsten, die zusätzlichen Schutz bietet. Schutz, den wir bitter nötig haben, denn unsere Gegner sind von ausgemachter Gemeinheit. So treffen wir unter anderem auf Kampfroboter, fliegende Totenköpfe und Cyberspinnen. Nach dreißig Level, die alle automatisch kartographiert werden, treffen wir auf das absolute Böse und müssen unseren letzten Kampf bestehen. *vw*

Meine Meinung

Was uns id-Software hier als Vollpreisspiel unterjubeln will, hätte man gut und gerne auch als Datendiskette vertreiben können, denn am eigentlichen Spielprinzip hat sich nicht das Geringste geändert. Eine einzige neue Waffe und ausgefeilteres, komplexeres Leveldesign fallen auf. Zusätzlich werden wir mit vier neuen, ekligen Monstergattungen gequält. Natürlich fehlt auch die in Großraumbüros beliebte Netzwerk-Option nicht. Dann können sich gleich vier Rechenknechte zusammenschließen und in der Mittagspause ein "Deathmatch" liefern oder als Team gegen den Chef vorgehen. In der Dublette genügt ein Null-Modem-Kabel. Läßt man alle Bedenken sausen, macht's wie beim ersten Teil einen Heidenspaß. Wer dagegen über seine Aktionen vor dem Monitor nachdenkt, der läßt besser die Finger von diesem Programm. Und ganz sicher sollte der jüngere Bruder von derart Konfliktbewältigung verschont bleiben.

Gemeingefährlich: Monster sind hinter uns her

Scroll mich: Hell on Earth ist ganz schön verwinkelt

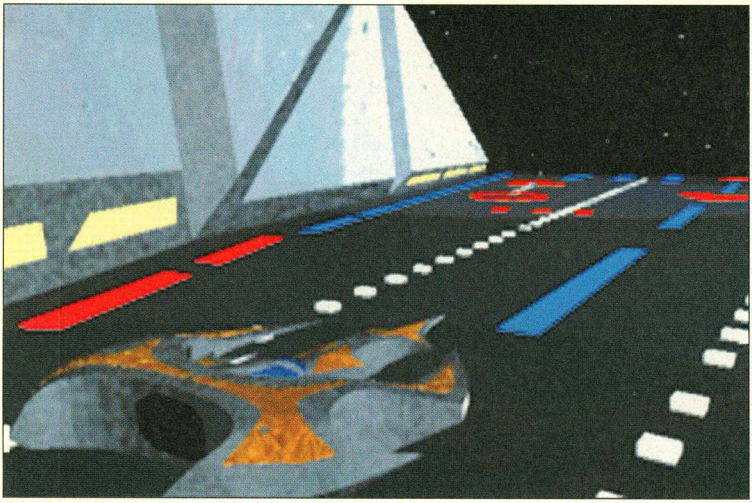
MS-DOS

Hersteller: id-Software
Distributor: Import
Zirka-Preis: 100 DM

82%

Inca 2 – Wiracocha

Man spricht deutsch: Mit *Inca 2* zeigt Coktel Vision, daß CD-ROM-Produkte auch mit komplett deutscher Sprachausgabe möglich sind.

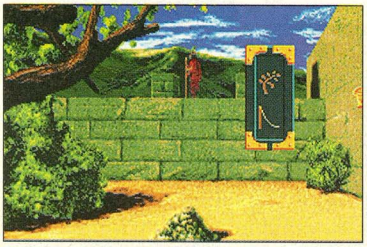


Wieder wird im All geballert: *Wing Commander* läßt grüßen

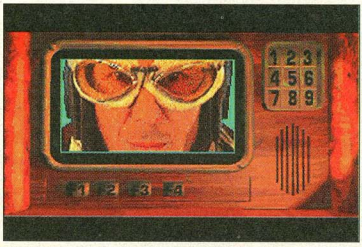
Seit dem ersten *Inca* sind einige Jahre ins Land gegangen und Eldorado markiert den Ober-Inka schlechthin, das Reich ist geeint und Aguirre wieder aufgetaucht. Er weigert sich vehement, der großen Inka-Allianz beizutreten und plant gar Schlimmeres. Seit einiger Zeit kreist ein rätselhafter Asteroid um die Erde, und auf dem Heimatplaneten der Incas bricht eine Naturkatastrophe nach der anderen aus. Hier setzt unsere Geschichte zu *Inca 2* an, das im Vergleich zum Vorgänger *Inca* eine noch stärkere Mischung aus Film und Computerspiel darstellt. Atahualpa, Eldorados Sohn, beißt nach einem leichtsinnigen Angriff auf Aguirre ins Gras. Papa Eldorado ist nicht gerade glücklich und schwört blutige Rache. Alsdann macht sich Eldorado auf den Weg, die Götter zu beruhigen und das intergalaktische Gleichgewicht erneut einzurenken. Ihr schlüpft in die Rolle des großen Inka und klickt Euch via Maus und Joystick durch ein Spiel, das in dieser Art noch nicht existierte. So gliedert sich *Inca 2* in drei große Teile: Action-Sequenzen, Rätsel-Parts und Zwischensequenzen. In letzteren erklären Euch digitalisierte Charaktere die Story, erzählen Euch Geschichten oder geben wichtige Hinweise via Sprachausgabe, die wahlweise gar in Deutsch zu hören ist. Die zahlreichen Rätselteile ähneln denen des Vorgängers, sind dieses Mal jedoch umfangreicher. In den Actionsequenzen steuert Ihr entweder das *Inca*-Standardschiff, das Tumi oder ballert aus den Kanzeln einer Raumstation auf angreifende Schiffe. Da *Inca 2* nicht an einem Tage durchgespielt wird, wird nach jeder Szene gespeichert. *kn*

Meine Meinung

Da ist sie wieder, die multimediale Zwickmühle: Ist's ein Spiel? Ist's ein Film? Oder ähnelt es eher Omas Sachertorte? Nein, nein – wir bewegen uns in einem interaktiven Film mit Zutaten von jedem. Inca 2 schlägt dabei in dieselbe Bresche, wie zum Beispiel Myst oder The 7th Guest, bietet nebenbei jedoch mehr Spiel im Film als die Konkurrenz. Wie zu erwarten, wurde die CD mit gerenderten Zwischensequenzen feinster Qualität, atmosphärischem Inca-Sound und netter Sprachausgabe vollgestopft. Spielerisch zieht Inca 2 locker am Vorgänger vorbei: Die Rätsel sind zuweilen zwar etwas abgehoben, mit einigem Ausprobieren aber immer zu lösen, und auch die Kampfsequenzen wissen zu gefallen. Flotte 3-D-Grafik und die größere Aktionsvielfalt lassen die üblen Gefechte des ersten Teils schnell vergessen. Im Endeffekt bleibt ein interaktiver Film, der in Sachen Präsentation ungemein beeindruckt, aber auch zu schnell durchgespielt ist, um als wirkliches "Spiel" zu gelten.



Die Rätselparts lassen sich teils nur durch Ausprobieren lösen



Zahlreiche Zwischensequenzen mit eingescannten Schauspielern lockern das Geschehen auf

CD-ROM

Hersteller: Coktel Vision
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 DM

76%

Incredible Toons

Dynamix unglaubliche Tüftelmaschinen sind zum Software-Klassiker geworden: Im neuen Teil tanzen uns Mäuse und Miezekatzen auf der Nase herum.

Feinde fürs Leben sind sie, der fette, blaue Kater Al und die gelbe Feldmaus Sid. Ihr beider Lebenszweck: Den jeweils anderen formschön ins Jenseits zu befördern, und da wir uns in der Welt der Toons befinden, der unverwüstlichen Zeichentrickfiguren, geht's schön ruppig und gemein zu.

Unsere Aufgaben sind dabei ebenso mannigfaltig wie die Level im Spiel. Jedes der hundert Levels stellt uns eine neue, dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad angepaßte Aufgabe. Entweder müssen wir Maus oder Katze abmurksen, den rettenden Ausgang finden oder jede Menge Futter für einen von beiden besorgen.

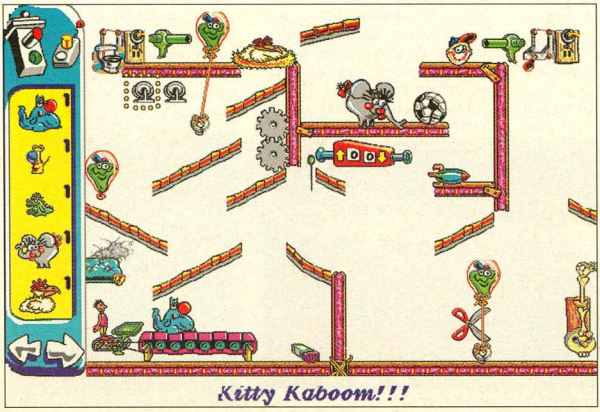
Wie im Vorgänger "The Incredible Machine" stehen uns dazu reichlich Werkzeuge, Höllenmaschinen und Gegenstände zur Verfügung, die wir möglichst geschickt und clever in den vorgegebenen Rohbau einsetzen müssen.

Erst wenn alle Pistolen, Kanonen, Scheren, Bananenschalen, Raketen, Bälle oder Fäden am richtigen Platz sind, kann man die selbstgebaute Jux-Maschinen starten und die Aufgabe lösen. Um die Verwirrung komplett zu machen, treiben ein Huhn mit regulierbarem Eierausstoß, ein feuergefährlicher Minidrache und ein lila Elefant mit Mäusephobie ihr Unwesen auf dem Bildschirm. Als zusätzliches Hektik-Element gönnt man dem Maschinenbauer einen Zeitschalter, mit dem man so nette Sächelchen wie Zeitbomben oder gemeine Fallen mit Verzögerungseffekt bauen kann. Ein leichter Anstoß genügt und das Uhrwerk rattert los.

Wer sich durch das ausgezeichnete Tutorial mit allen Spielmechanismen vertraut gemacht hat, darf sich durch vier Schwierigkeitsstufen mit jeweils dreißig Kopfnüssen knobeln. Für Rätselkaiser stehen zum Schluß noch zehn extra harte Aufgaben bereit. Jedes Puzzleelement wird auf dem Konstruktionsbildschirm mit der Maus plaziert und bei Bedarf über ein kleines Menüsystem bearbeitet, sprich in die Länge gezogen, gedreht oder gestaucht. Natürlich stehen nicht immer alle Gegenstände zur Verfügung.

Nur durch Vorausplanung und viel Ausprobieren bringen wir die jeweilige Toon-Maschine zum Laufen. Wer sich an den vorgegebenen Aufgaben sattgesehen hat, kann wie im Vorgängerspiel eigene Kreationen mit dem eingebauten Editor entwerfen und weiterreichen. *vw*

Quietschbunt: So schön können Menüs aussehen



Kabumm: Knobeltiere Sid und Al sind keine Kinder von Traurigkeit

Meine Meinung

"The Incredible Toons" gehört immer noch zu meinen persönlichen Jahresfavoriten. So lob ich mir ein gut gemachtes Denkspiel: Viel Rätselspaß kombiniert mit absolut abgedrehter Zeichentrickgrafik ist genau das richtige für Ulknudeln mit Knobelanspruch. Durch die vielen Grafikvarianten und Kombinationsmöglichkeiten hat man fast das Gefühl, einen eigenen Trickfilm zu entwerfen. Bei aller Cartoon-Kurzweil geht es trotzdem ganz schön knackig zur Sache, und Spaß für Wochen ist garantiert. Dank des formvollendeten Editors hört der Spaß aber lange noch nicht auf, sondern wird durch eigene Kreativität erst richtig schön. Ein Extralob geht mal wieder an die Soundabteilung von Dynamix. Dreißig fetzige Musikstücke untermalen das Geschehen vortrefflich. "Incredible Toons" bekommt von mir eine ganz dicke Empfehlung verpaßt.

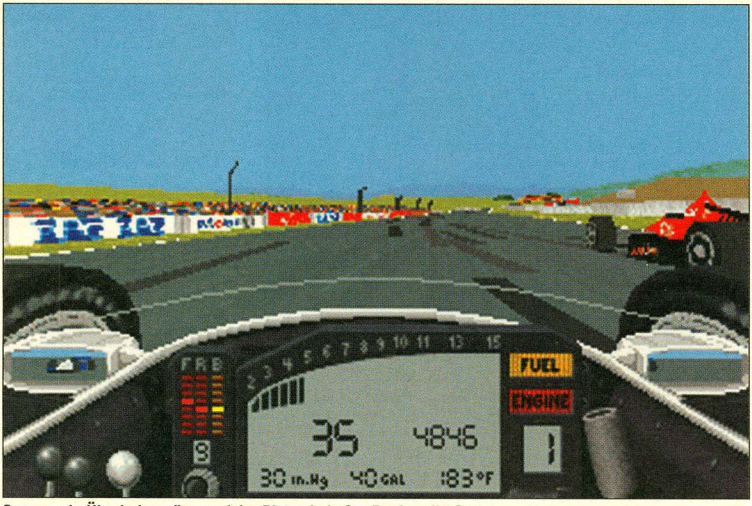
MS-DOS

Hersteller: Dynamix
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 DM

89%

Indy Car Racing

Bei diesem Referenz-Renner würde sogar der gute Schumi den Daumen heben und den Bleifuß aufs Pedal pressen.



Spannende Überholmanöver auf der Piste: *Indy Car Racing* gibt Gas

Der Vorgänger des ebenfalls in dieser "Hundert Beste Spiele"-Ausgabe vorgestellten *Nascar Racing* steht dem Neuling von Papyrus außer der fehlenden Super-VGA-Option und ein paar Optiönchen weniger in nichts nach.
Die Macher des Rennoldies *Indy 500* setzten sich zwei Jahre auf den Hosenboden, um das typisch amerikanische Rennspektakel so realistisch wie möglich für den PC umzusetzen.
Bevor Ihr mit der Rennsimulation loslegt, sucht Ihr Euch einen schmucken Flitzer aus, bestückt den Boliden mit einem Motor nach Wunsch und entscheidet Euch entweder für ein einzelnes Rennen, einige Testrunden zum Warmfahren oder gleich die komplette Championship-Saison.
Beim flotten Rundendrehen habt Ihr die Wahl zwischen acht verschiedenen Pisten, die sich – je nach vorhandenem Festplattenplatz – individuell installieren lassen. Per Menü stellt Ihr die gewünschte Länge des Rennens ein.
Da in *Indy Car Racing* in Echtzeit um die Kurven geflitzt wird, kann ein Rennen in der realistischsten, hundertprozentigen Variante schon mal locker ein paar Stündchen dauern. Zu jeder Zeit des Rennens oder auch davor lassen sich beim eingelegten Boxenstop Veränderungen am Wagen vornehmen.
Hier variiert Ihr die Härte der Stoßdämpfer, verändert den Andruckwinkel des Front- und Heckspoilers, laßt eventuell – falls es die übermäßige Beanspruchung oder die Wetterlage erfordern – neue Reifen aufziehen und tankt Euren Renner wieder auf. *fh*

Meine Meinung

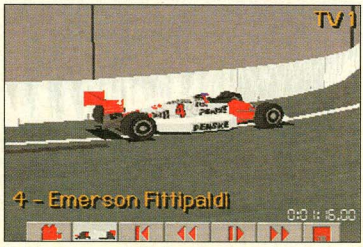
Nur um Bruchteile von Sekunden eher schießt Formula 1 Grand Prix von Microprose vor Indy Car Racing über die Zielgerade. Die reichhaltigen Einstellungsmöglichkeiten des Formel Einsers lassen einfach ein breiteres Spektrum an Varianten zu, doch rein technisch zeigt sich Virgins Flitzer dem starken Herausforderer durchaus ebenbürtig. Ein ganz besonderer Augenschmaus sind die mit Texturen überzogenen Boliden. Vom Original-Lack des Flitzers, über den schrillen Werbeaufdruck, bis hin zum detailgetreuen Schriftzug auf den Breitreifen stimmt jede Kleinigkeit mit den großen Vorbildern aus der Realität überein. Glücklicherweise lieferten die Designer diesmal statt nur einer einzigen öden Piste gleich acht Strecken mit. Vier davon sind zwar nur schlichte Ovalpisten, doch für gehobene Raseransprüche sorgen kurvenreiche Stadtstrecken wie Toronto. Schade nur, daß die grandiose Geräuschkulisse von Indy 500 einigen – wesentlich schwächeren – digitalisierten Effekten weichen mußte.

MS-DOS

Hersteller:	Papyrus
Distributor:	Virgin
Zirka-Preis:	120 DM

85%

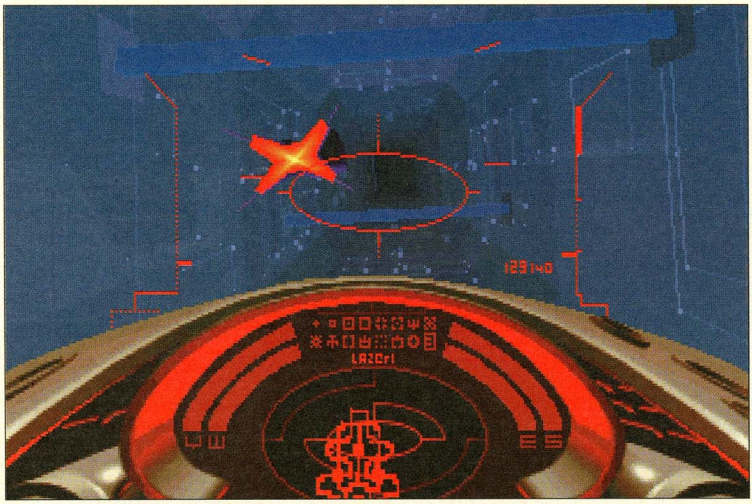
Andrang auf der Zielgeraden



Fahrt gegen namhafte Gegner

Inferno

Die Rexxonen fliegen wieder: Digital Image Design präsentiert den Nachfolger der Weltraumballerei *Epic*.



Auch in den großräumigen Raumkreuzern lauert der Feind

Hunderte von Jahren lebten die Humanoiden auf ihrem neuen Heimatplaneten in Frieden, bis das Grauen von neuem begann. Einige der totalen Auslöschung entgangene Rexxonen gründeten ein neues Volk rachesüchtiger Bestien. Als bester Pilot der Menschheit ruht nun das Schicksal einer ganzen Zivilisation auf Euren Schultern. Im Inferno-Fighter düst Ihr ins alienverseuchte Vektoren-All. Über 700 Missionen decken alle möglichen Varianten des von Euren Erfolgen abhängigen Storyverlaufs ab. Ein typischer Spielverlauf umfaßt ungefähr 70 Missionen. Der über Computer-Link ständig mit Euch verbundene Sicherheitsrat deckt Euch mit den verschiedensten Auftragsarten ein. Neben den Kampfaufträgen im freien Raum, müßt Ihr die labyrinthartig verzweigten Korridorsysteme kolossaler Raumstationen vom Rexxonen-Befall säubern. Obendrein gilt es, in rasanten Planetenüberflügen feindliche Bodenstationen aufzufinden und zu vernichten. Zehn verschiedene Welten mit individuell gestalteten Tag- und Nacht-Hemisphären, unterschiedlichen Klimazonen und Schwerkraftverhältnissen warten darauf, von Euch erkundet zu werden. Bei der Orientierung hilft Euch der schiffseigene Bordcomputer, in den Ihr Eure Zielkoordinaten eingebt, bevor Ihr per Autopilot zum Einsatzort fliegt. Dort angekommen, entflammt Ihr mit Lasern, Plasma-Torpedos und Cluster-Bomben verschiedenster Kaliber die feindgeschwängerte Atmosphäre. Auf ganz Hartnäckige wartet "Megadeath", eine Anti-Materie-Rakete. Wie bei "normalen" Flugsimulatoren, könnt Ihr neben der normalen Sicht durch die Frontscheibe Eures Cockpits den Gegner und Euren Jäger in neun weiteren Innen- und Außenansichten unter die Lupe nehmen. *fh*

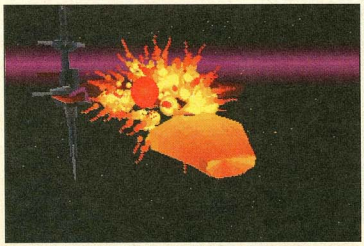
Meine Meinung

Die eindrucksvolle geshadete Vektorgrafik sorgt für eine flotte Echtzeitberechnung der detaillierten Raumschiffe und Gebäude im eigentlichen Spiel. Vorberechnete Zwischensequenzen von außerordentlicher Qualität (3-D-Studio) informieren Euch über den Stand und Fortgang der Rahmenhandlung. Das ungeheuer intelligente Spiel überrascht Euch immer wieder durch eine dynamische Handlungsentwicklung, die sich Euren Erfolgen entsprechend entwickelt. So wird bei einem Neustart kein Spiel wie das andere verlaufen. Die gekonnte Gratwanderung zwischen Weltraum-Ballerei und Future-Fighter-Simulation fesselt durch ihre immense Größe selbst Profizocker für mehrere Wochen vor den Bildschirm. Um dem Spiel auch musikalisch zu einem stimmigen Gesamtbild zu verhelfen, ließ man sich nicht lumpen und heuerte Prominenz an: Die synthetischen Gothic-Rocker "Alien Sex Fiend" komponierten den 45 minütigen Inferno-Soundtrack.

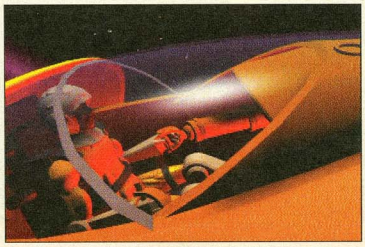
MS-DOS

Hersteller: D.I.D.-Software/Ocean
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 DM

87%



Ein Treffer ins Heck Eures Fighters



Startklar zum Flug in den Rexxonen-Sektor

Iron Assault

USA aufgepaßt: Amerikanische Entwicklungsteams bekommen immer mehr Konkurrenz aus Europa. Neuzugang "Graffiti" sitzt in Italien und beglückt die Spielerschar mit dem Roboterdrama *Iron Assault*.

Stirb schneller: Wir feuern auf einen feindlichen Mech aus allen Rohren

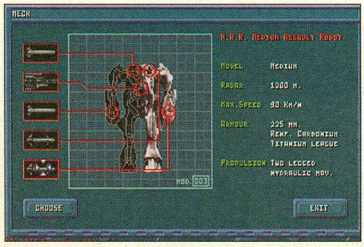
Ganz am Anfang hieß das Programm *Mech Commander* und wurde dann hastig in *Iron Assasins* umgetauft. Der finale Schriftzug, der das Spiel schmückt, lautet *Iron Assault*. Eisenhaltig ist das Graffiti-Spiel allemal. Hauptdarsteller des Programms sind riesige Roboter, die Ihr in die Schlacht um Rohstoffe und Ressourcen schicken müßt.

Die Zeit ist das 21. Jahrhundert, die letzten Rohstoffreserven werden von der "Cooperation", einem gigantischen Konzern, ausgebeutet. Als Rebell könnt Ihr das natürlich nicht zulassen und erklärt dem Konzern den Krieg. Am Anfang dürft Ihr nur aus zwei kleinen Kampfrobotern wählen. Später, wenn Ihr Euch die ersten Orden und Beförderungen verdient habt, befehligt Ihr einen ganzen Roboterzug und sucht Euch die Einsätze selber aus. Vier Schlachtfelder – Asien, Europa, Australien und Amerika – stehen zur Wahl. Auf der Landkarte des Gebietes sind verschiedene mögliche Ziele, beispielsweise Raffinerien, Kraftwerke oder Fabriken, markiert. Je nachdem welches Ihr angreift, hat dies Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Ist das Ziel gewählt, pickt Ihr Euch einen Wunschroboter aus einer Liste heraus und bewaffnet diesen individuell. Im Gefecht seht Ihr die Umgebung aus dem Cockpitfenster in 3D. Die Grafik wird nicht schrittweise umgeblättert, sondern im *Doom*-Stil gescrollt. Je nach Einsatz bleibt Ihr nur an der Oberfläche des Gebietes – welche grafisch dem jeweiligen Einsatzort angepaßt sind – oder müßt zusätzlich in Gebäude eindringen und unterirdische Anlagen zerstören oder Gefangene befreien. *mh*

Meine Meinung

War Italien bisher hauptsächlich durch Pizza und schmackhafte Pastagerichte bekannt, dürften jetzt einige US-Softwarefirmen erschreckt aufhorchen. Italiens Programmierer entwickeln sich zu einer ernsten Bedrohung: "Graffiti" aus Milano zeigt schon heute, daß gute Software nicht nur aus Amerika kommen muß. Iron Assault ist ein Freudenfest für all diejenigen, die das Warten auf Mechwarrior 2 und Earthsiege aufgegeben haben. Iron Assault ist ein gelungenes Programm, das schlicht und ergreifend Spaß macht. Für jeden Geschmack ist hier gesorgt: Wer nur mal eine Runde zocken will, setzt sich ins Robotercockpit und zerbläst ein paar Mechs in der Mittagspause. Wer tiefer in das Spiel einsteigt, lernt schnell den Tiefgang zu schätzen: Welches Ziel greife ich als nächstes an? Welche Piloten begleiten mich bei dem Auftrag? Welche Waffensysteme packe ich ein? Fragen, die im aktuellen Einsatz über Sieg oder Niederlage entscheiden und Iron Assault den nötigen Pfiff verleihen.

Um was geht's? Hier wird das Einsatzziel genau erklärt und mit einem Videoclip untermalt.



Hauptsache die Bewaffnung stimmt: Vor dem Einsatz bestücken wir unseren Roboter

MS-DOS

Hersteller: Graffiti
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 DM

80%

Jurassic Park

Filmlizenz-Spezialist Ocean verpaßte der Crichton/Spielberg-Saurierposse ein passendes Pixelgewand. Die Urtierhatz vereint zwei verschiedene Spielelemente.

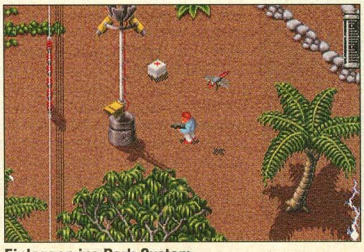
Im Dungeon ist der Saurier los: Monsterjagd mal anders

Im ersten Teil, der ganze sechs Level umfaßt, zieht Ihr in einer isometrischen Sicht von schräg oben durch den Park, haltet Euch auftauchende Saurier vom Leibe und versucht, anstehende Rätsel zu knacken. Im zweiten, actionlastigeren Teil erwartet Euch dann eine 3-D-Umgebung im *Doom*-Stil. Ihr übernehmt die Rolle des Paläontologen Dr. Alan Grant. Mit brummendem Schädel, einem Elektroschock-Stab und der großen Saurierflinte findet Ihr Euch in den Trümmern Eures Tourwagens inmitten des eingezäunten Parkgeländes wieder. Von den lieben Enkeln fehlt jede Spur, deshalb macht Ihr Euch gleich auf die Suche nach den beiden. Während Ihr durch das Parkgelände trabt, stürmt allerlei Sauriergetier auf Euch zu. Neben der Selbstverteidigung müßt Ihr Euch an den Park-Computern zu schaffen machen, die neben einer Karte Hinweise auf die nächste Aufgabe preisgeben und auf Tastendruck Türen entriegeln. Sind die beiden Kinder gefunden, geht es an die Organisation von Identifikationskarten, Werkzeugkästen oder edlen Fruchtbeeren. Nach den Erfolgen der sechs ersten Level dürft Ihr im 3-D-Labyrinth wüten. Im scrollenden Irrgarten müßt Ihr jeden auftauchenden Raptor umblasen, ansonsten geht es mit Eurer Lebensenergie rapide bergab. Zu diesem Zweck habt Ihr immer eine Flinte im Anschlag, mit der Ihr die auftauchenden Raptoren ins Visier nehmt. Eure Lebensenergie und die noch vorhandene Munition könnt Ihr an einer Skala ablesen. Ein ständig präsentes, mitdrehendes Automapping läßt keine Ungewißheit über Euren Werdegang in den Gängen aufkommen. Nach jedem großen Level erleichtert Euch ein Paßwort den Wiedereinstieg ins Spiel. *fh*

Meine Meinung

Obwohl Oceans Filmlizenzen bisher ein flaues Gefühl in der Magengegend hinterließen, überzeugt Jurassic Park mit Spannung und witzigem Irrgarten-Charme. Die quirlige Mischung aus Action, Ballerei und Suchspiel kommt dem Leinwandspektakel atmosphärisch recht nahe. Im Spieldesign von Jurassic Park fällt die strikte Trennung der beiden Unterprogramme ins Auge. Jeder der beiden Spielteile hat seinen Reiz und könnte auch als Einzelspiel fungieren. Ein etwas sanfterer Übergang wäre wünschenswert gewesen, denn so wirken die beiden Hälften sehr aneinandergeklebt. Findet sich im ersten Teil der gesuchte Gegenstand nicht gleich, können die ständig von neuem auftauchenden Dinos ziemlich nerven. Der zweite Teil besticht durch die abwechslungsreiche Raumstruktur und das fließende Termpo des 3-D-Scrollings. Daß der aktive Bildausschnitt dabei nur ein Drittel des Gesamtbildschirms einnimmt und nur ein Dinotyp durch die Gänge huscht, fällt erst bei längerer Spieldauer auf.

Der Park-Computer: ein 486er?



Einloggen ins Park-System

MS-DOS

Hersteller:	Ocean
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	120 DM

76%

K 240

Nach *Utopia* kommt *K 240*. Mit der Asteroidenbesiedelung schuf Gremlin den konsequenten Nachfolger des Simulations- und Strategieklassikers, der schon vor Jahren für Schlafentzug sorgte.

Unsere kleine Kolonie: Damit's übersichtlicher wird, lassen sich die Gebäude auch wegschalten

Vorbei die Zeiten, wo Ihr in *Utopia* ganze Welten mit Lagerhallen, Wohnsilos, Wissenschaftseinheiten und Treibhäusern zupflastern mußtet. Auf Asteroiden ist der Platz zum Besiedeln nun mal leider recht beschränkt, also heißt es, mit Überlegung zu bauen. Euer erster Blick sollte auf einen grünen Klotz namens CPU oder Colony Preservation Unit fallen. Hier werdet Ihr mit allen wichtigen Informationen versorgt. Um Eueren Felsklotz in ein trautes Heim zu verwandeln, sorgt Ihr dafür, daß Eure Kolonisten genug Platz zum Wohnen, saubere Luft zum Atmen und genug zu Essen haben. Dann könnt Ihr nach Erzen buddeln, deren Verkauf das nötige Kleingeld für weitere Investitionen hereinbringt. Ihr seid zwar mit einer teuer zu bezahlenden Grundausstattung von Gerätschaften und Gebäuden versehen worden, für die interessanteren Gadgets müßt Ihr aber gleich doppelt hinlegen: Das erste Mal, wenn Ihr die Blaupausen bestellt, das zweite Mal, wenn die Dinge hergestellt werden. Einige davon sind schon zu Beginn unerläßlich, wie zum Beispiel der seismische Penetrator. Mit ihm gelangt Ihr in die tieferen Schichten des Asteroiden, wo sich die wirklich wertvollen Erze befinden. Diese verscherbelt Ihr am besten nicht, da Ihr sie dringend zum Bau von Raumschiffen braucht, mit denen Ihr weitere Asteroiden besiedelt, denn schließlich ist auch Euer Heimatasteroid irgendwann leergeplündert. So bietet es sich an, diesen irgendwann zu einem Verarbeitungszentrum umzubauen, während die anderen Himmelsbrocken Euch mit Rohstoffen versorgen. Leider ist die Eroberung des Weltalls nicht so einfach wie oben geschildert, denn schließlich sind wir nicht allein! Ein außerirdisches Völkchen macht uns mit der Zeit das Leben ganz schön schwer. Zu Beginnn des Spiels müßt Ihr nämlich auswählen, wer mit Euch konkurrieren soll. Es ist dann nur eine Frage der Zeit, wann sich die Damen und Herren melden. Deswegen ist es angebracht, sich schon relativ früh um die Verteidigung Eures Claims zu kümmern. Wollt Ihr die Stärke Eures Gegners erkunden, dann baut Ihr einen Satelliten und schickt ihn auf die Reise. Stellt sich heraus, daß die Nachbarn schwach sind, macht Ihr sie einfach fertig. Auch stärkere Zivilisationen sollten sturmreif geschossen werden. Das erspart Euch im Verlauf des Spiels einige Probleme. *ps*

Lautlos im Weltall: Der blaue Punkt ist ein Versorgungsschiff

Meine Meinung

Auch wenn K 240 grafisch und akustisch eher die Lightversion eines Computerspiels ist, das Prinzip und seine Umsetzung sind komplett gelungen. Auch wenn die 53 Icons etwas verwirren sollten (eine Leiste mit den wichtigsten Befehlen könnte unnötige Klickarbeit ersparen), hat das Spiel eine überzeugende innere Logik. Jede Information läßt sich sofort abrufen, wobei man sofort weiß, wo und warum es an etwas hapert. Hier gibt es bis auf Meteoritenschauer und Überfälle von Außerirdischen nichts, was nicht irgendwie berechenbar wäre. Und auch selbst gegen diese Katastrophen kann man sich rechtzeitig schützen. Im Vergleich zu Utopia ist K 240 genau an den richtigen Stellen wie der Expansion unseres Reiches und Besiedelung unserer Himmelskörper verbessert worden. Gestandene Gremlin-Veteranen werden mit der Bedienung K 240 sowieso keine größeren Probleme haben. Alle anderen sollten das Buch gründlich lesen, um größere Frustphasen zu vermeiden.

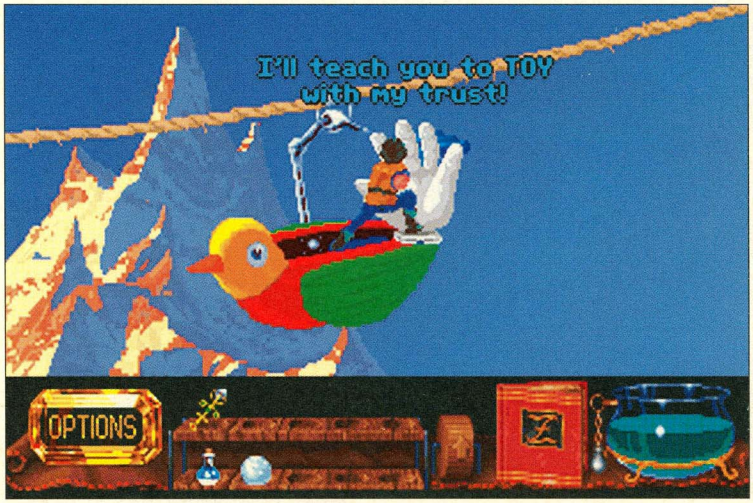
AMIGA

Hersteller:	Gremlin
Distributor:	Softgold
Zirka-Preis:	100 DM

75%

Kyrandia 2 – The Hand of Fate

Baum für Baum, Haus für Haus wird das Land Kyrandia aufgelöst. Zauberkasper Malcolm ist außer Betrieb – wer kann hinter dieser apokalyptischen Bedrohung stecken?



Handikap: Eine Hand bedroht das Land und erfordert viel Einsatz von der hübschen Zanthia

Die Gelehrten von Kyrandia sind ratlos und in der Klemme – warum wird das Land dematerialisiert? Nur eine etwas groß geratene Hand weiß angeblich, was los ist: Sie palavert von der Mitte der Welt, einem goldenen Ankerstein und der Lösung aller Schwierigkeiten. Die Gelehrten von Kyrandia sind hoffnungsvoll und stimmen dem Vorschlag der Hand zu – mangels Alternativen. Die junge Zauberin Zanthia soll den Ankerstein finden und Kyrandia vor dem endgültigen Zerfall bewahren. Westwoods zweites Adventure nach *Legend of Kyrandia* schließt nicht nur von der Geschichte nahtlos an den vielgelobten Vorgänger an, sondern übernimmt auch dessen Spielsystem: Der Spieler dirigiert die blonde Zanthia mit dem Mauszeiger über den Bildschirm. Auf eine Befehlsleiste oder Icons wurde verzichtet, die möglichen Aktionen ergeben sich aus der Spielsituation: Klickt der Spieler zum Beispiel auf eine Person, zettelt er in der Regel ein Gespräch an, klickt er auf einen Gegenstand, kann er diesen benutzen oder in das rotierende Inventory-Regal packen. So simpel wie die Steuerung ist Zanthias Mission keineswegs – die modebewußte junge Dame muß unter anderem eine hartnäckige Riesenratte vertreiben, sich vor einem verliebten Schneemenschen in Sicherheit bringen, einen Kurzbesuch auf einer Kannibalen-Insel überstehen und für einen fliegenden Postboten die Briefe einsammeln. Viele Aufgaben lassen sich nur durch Zanthias Zauberkunst erfüllen – in ihrem unvollständigen Zauberbuch findet Ihr so manchen mehr oder minder nützlichen Spruch, den Ihr mit den richtigen Zutaten in ihrem portablen magischen Kessel zubereiten könnt. Vom eiskalten Instant-Schneemann bis zum knallbunten Konfettiregen reicht das Repertoire der Nachwuchsfee, die mehr Ähnlichkeit mit Claudia Schiffer als mit David Copperfield hat. Dank ihrer Zauberkunst spielt sie zum Beispiel mit einem Jurassic-Park-Dinosaurier und einem herbeigezauberten Teddybären, erlöst die erstarrten Bewohner einer Insel mit dem passenden Zauberspruch oder lenkt hungrige Burgwachen mit dem "Sandwich-Spell" ab. Ohne Tricks und doppelten Boden muß Zanthia unter anderem ein Senf-Schiff auf den richtigen Kurs bringen, heiße Lavahöhlen erforschen und herzhaften Käse fabrizieren. *js*

Alcatraz für Arme: Fischgräten als Gitterstäbe sind für Zanthia kein Hindernis

Meine Meinung

Die Mausbedienung ist leicht, und die anfänglichen Stolpersteine hat man schnell aus dem Weg gezaubert. Der Spieler versinkt in Westwoods durchgestylter Zauberwelt, lauscht der atmosphärischen Musik und freut sich über eine Seilbahnfahrt, einen Flirt mit einem Yeti und einen Spaziergang auf einem Regenbogen. Und schwupps, bevor man sich versieht, hat man Kyrandia gerettet – während andere Adventures den Rätselfaktor im Laufe des Spiels enger anziehen, wird der Nachfolger zu Legend of Kyrandia kurioserweise leichter. Auch wenn Zanthia das Gipfelkreuz des Adventure-Genres selbst mit der Seilbahn nicht erreicht, möchte ich jedem Freund des Vorgängers Brandon The Hand of Fate ans Herz legen. Auch Adventure-Einsteiger sollten einen Probeklick riskieren, die phantastische Geschichte und die professionelle Präsentation machen den Ausflug nach Kyrandia zu einer lohnenden und erholsamen Reise. Für Adventure-Profis wird es allerdings nur ein Kurztrip.

MS-DOS

Hersteller: Westwood Studios
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 DM

79%

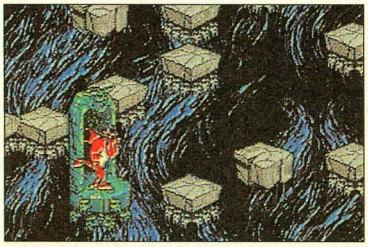
Litil Divil

Ein kleiner Nachwuchsteufel sucht im "Labyrinth of Chaos" nach einer verzauberten Pizza, die nie aufgegessen werden kann. Guten Appetit!

Gesundheit! Hier hilft auch kein Nasivin, höchstens ein Feuerlöscher

In der Not frißt der Teufel Fliegen – dieses Sprichwort gilt nicht für die satanischen Bewohner der Unterwelt: Für sie gibt es nichts Schöneres als die saftige "Mystic Pizza of Plenty", ein verzauberter Italo-Snack mit extra Pepperoni und einem Haufen Anchovis, der nie aufgegessen werden kann. Nur leider gibt es in der Unterwelt nicht annähernd so viele Pizza-Restaurants wie in einem durchschnittlichem deutschen Dorf – demnach ist die Unterwelt, kulinarisch betrachtet, die Hölle, und nur der Glaube an die sagenumwobene "Mystic Pizza" hält die Bewohner davon ab, sich die Zunge abzuhacken. Einmal im Jahr muß ein Unterweltler in das Labyrinth hinabsteigen um sich auf die Suche nach der italienischen Mikrowellenwaffel zu machen. Dieses Jahr ist Mutt dran, Mutt Divil. Geschüttelt vom obligatorischen "Why Me?-Syndrom" steigt Mutt ins "Labyrinth of Chaos", um von Euch zum allmächtigen Tomatenkuchen geführt zu werden und sein Volk von der lukullischen Tristesse zu befreien.

Durch fünf verzweigte Levels hat Mutt zu wandern und nebenbei etliche Gefahren zu bezwingen. Ihr watschelt mit Mutt, einer fehlgeschlagenen Kreuzung aus Teufelchen und Banane, durch die 3-D-Dungeons, die wer möge ihnen das verbieten, in 3-D-Grafik dargestellt werden. Da die wenigen Unterweltmäuse gar nicht gut auf Pizza zu sprechen sind (auch nicht mit doppelt Käse), wird der Ästheten-Alptraum Mutt Divil wahlweise und ausschließlich mit dem Joystick oder der Tastatur durchs Chaotenlabyrinth geführt. Auf dem Weg warten natürliche viele hinterhältige Fallen wie Klärgruben (nicht gerade appetitanregend – obwohl: Wer Pizza mit Anchovis mag ...), eingemauerte Bogenschützen oder gut versteckte Flammenwerfer, die jedes Mal vorsichtig umgangen oder übersprungen werden müssen. Gelangt Ihr an eine Tür, wartet hinter dieser entweder ein Shop, in dem wichtige Utensilien für aufgesammeltes Geld gekauft werden dürfen oder einer der vielen Prüfungsräume, in dem unterschiedliche Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben gelöst werden müssen. Wer auf Nummer Sicher geht und unterwegs abspeichern will, muß den "Save Room" finden, den ein jedes Level beherbergt und in dem Spielstände abgespeichert werden können. Wer hätte das gedacht? *js*



Teufel komm raus: Denksportaufgaben halten Litil Divil auf Trab

Meine Meinung

Gremlins Spätgeburt mit der abgefahrenen Pizza-Story hat einen bemerkenswerten Heißhunger auf die Magnetspuren Eurer Festplatte: 30 Megabyte verputzt das Programm. Es sollte eigentlich eine direkte Proportionalität zwischen Spielqualität und benötigtem Speicherplatz regieren. Warum Litil Divil allerdings dermaßen viel Megabyte auf der Festplatte schluckt, bleibt selbst unserem Speichersuchexperten Knut ein Rätsel. Mutts Animationen und die seiner Feinde sind zweifelsohne fetzig und abwechslungsreich, aber der riesige Platzbedarf scheint ungerechtfertigt. Außerdem sind viele Level-Aufgaben zwar genial designt, aber einige Fallen und Rätsel sind unfair, und blödsinnige Dragon's Lair-Intermezzi sind ebenso wenig beglückend. Da rufe ich doch lieber den lokalen "Call a pizza"-Service und verabschiede mich von der binären Pizzasuche im VGA-Cyberspace. Witzfanatiker und MByte-Sammler sollten auf jeden Fall einmal reinbeißen – auch die beigelegte "Underworld"- Zeitung ist es wert.

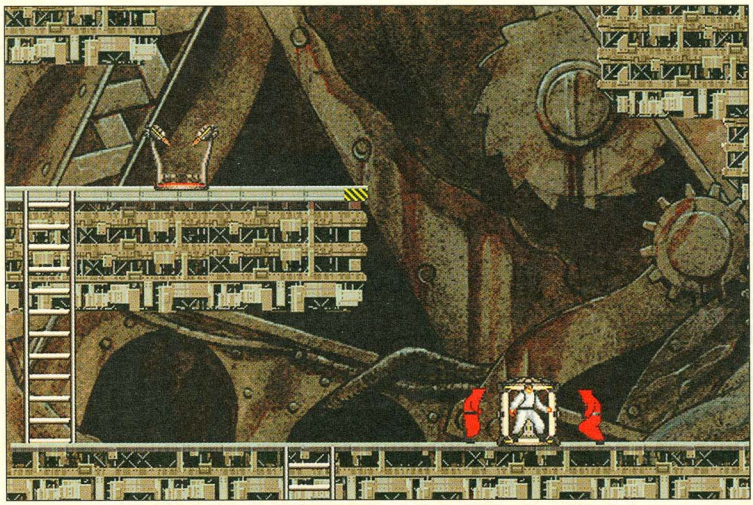
MS-DOS

Hersteller: Gremlin
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 100 DM

74%

Lode Runner

Zwischen dem "antiken" Atari 800 XL und dem hochauflösenden Windows liegen Welten. Der Klassiker von einst trumpft im neuen Gewand mit Zusatz-Features auf.



Geschafft: unser Held verschwindet im Ausgang

Vor elf Jahren hechtete der *Lode Runner* erstmals gierig Goldklumpen hinterher und durchsuchte anschließend so ziemlich jedes Video- und Homecomputer-System nach dem funkelnden Metall. Sierra faßte sich ein Herz und bescherte dem über Jahre liebgewonnenen Spielprinzip eine aufgemotzte Windows-Neuauflage. Anno 1994 kommt der *Lode Runner* hochauflösend und in 256 Farben auf Euren Bildschirm.

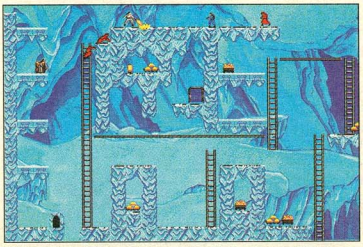
Der lauflustige Bursche sprintet über Plattformen, die je nach Hintergrundgrafik aus Erde, Grassoden, Eis, Stahl oder Lavagestein bestehen können. Über Leitern und Hangelstangen sucht sich der gejagte Sammler einen Weg an den in Kutten gehüllten Bösewichtern vorbei, die ihm nach Beute und Leben trachten. Ist eine Konfrontation einmal unvermeidlich, gräbt unser Held ein Loch in den Boden, in das die Gegner hineinfallen.

Schaffen sie es nicht, nach kurzer Benommenheit schnell genug wieder hinauszuklettern, schließt sich die Mulde. Der kurzzeitig verschwundene Schurke erwacht jedoch sogleich an anderer Stelle zu neuem Leben. Erst wenn der *Lode Runner* alle im Level plazierten Goldstücke aufgesammelt hat, erscheint der Ausgang zum nächsten Level. Felder mit zähem Schleim machen jede noch so rasante Flucht zum Schneckenrennen, Fallen lassen unsere Spielfigur kurz vor Erreichen des erlösenden Ausgangs in ungeahnte Tiefen stürzen. Diverse Items wie Schleimtopf, Bomben, Fallen, Preßlufthammer, Pickel und DDT-Spritze können letzter Hoffnungsträger sein, oder aber im Zweispielermodus zu Eurem Verhängnis werden:

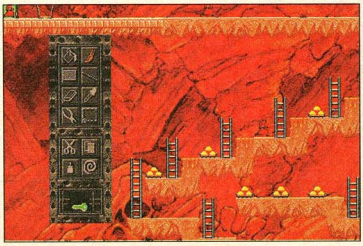
Meine Meinung

Der Reiz des ewig gehetzten Männchens ist noch nicht verflogen, noch immer fiebern wir mit dem winzigen Pixelsprite um einen Ausweg vor den grausamen Häschern, damit es den rettenden Levelausgang erreicht, nur um das Grauen in der nächsten Welt von neuem zu erleben. So richtig nett wird's dann zu zweit, wenn Ihr unter Zuhilfenahme gemeiner Accessoires wie der DDT-Spritze Eurem Kumpel zuleibe rückt. Doch nichts fordert mehr heraus, als wenn Ihr einen Level in Eigenregie entwerft und ihn anschließend probespielt, um zu überprüfen, ob alle Fallen und Fiesematenten wie geplant funktionieren. Der Editor ist äußerst unproblematisch und intuitiv zu bedienen, in wenigen Minuten habt Ihr Euch Euer Wunschterrain zusammengeschustert.

Wie in der Urversion könnt Ihr den Architekten in Euch rauslassen und die abstraktesten Level selbst designen. Sämtliche Hintergründe, Tiles und Extras stehen Eurem kreativen Geist zur Verfügung. *fh*



Eisig: ohne Flammenwerfer wird's ungemütlich



Wir basteln uns einen neuen Level

MS-DOS

Hersteller: Sierra
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 DM

65%

Lollypop

Eigentlich eine Domäne des Amigas oder der Videospielkonsolen, die Shoot'em Ups und Jump'n'Runs. Rainbow Arts ändert diesen Mißstand und schickt die kleine Aufziehpuppe Lolly auf Traumreise.

Affenstark: Der erste Level und schon gibt's Probleme

Seit sie der Blitzschlag getroffen hat, ist das mechanische Mädel zum Leben erwacht und träumt nächtens immer von einem riesigen Berg Süßigkeiten namens Candy Hill. Nur: Candy Hill gehört schon jemanden, der bezeichnenderweise Sugar Baby heißt, und der will partout nicht teilen. In 28 Leveln schickt er der kleinen Lolly eine ganze Armee von garstigen Fieslingen auf den Hals, die sich je nach Spielstufe ändern. Im Startlevel begegnen wir unangenehmen Stoffaffen und Spielzeugpanzern, ein Level weiter, im Rainy Forest, ist es die Natur, die sich gegen unser hüpfendes Maderl verschworen hat. Spookville ist, wie der Name schon sagt, nichts für Leute mit dünnem Nervenkostüm. Ergänzt werden diese Levels durch weitere Finessen wie herabfallende Gewichte, Säurebäder, Speere – und happige Endgegner. Diesen wie auch den kleineren Widersachern steht unsere Ersatzbarbie nicht waffenlos gegenüber. Wie es sich für eine Dame ihres Schlages gehört, wirft sie mit Lutschern um sich. Habt Ihr genügend Extras gesammelt, verwandelt sich der Einfachlutscher stufenweise zu einer wahren Lutscherlawine, die gleichzeitig nach vorne, oben und hinten geschleudert wird. Eine weitere Waffe ist die Kamera, mit der sie vom aktuellen Levelabschnitt ein Foto machen kann. Alle Fieslinge, die sich zu diesem Zeitpunkt in diesem Bildausschnitt befinden, lösen sich in Wohlgefallen auf. Was jetzt jene besagten Extras angeht: Die finden sich in Schatztruhen, die über den ganzen Level versteckt sind. In ihnen findet Ihr nicht nur Extraenergie in Form von Bonbons oder Zusatzleben symbolisiert als Aufziehschlüssel. Leider gibt es auch ein paar unangenehme Dinge. Eine Giftflasche klaut ein Leben, ein Gewicht läßt Lolly nicht mehr springen und Richtungspfeile manipulieren die Steuerung. Das heißt, wer nach links will, muß rechts drücken und umgekehrt. Am wichtigsten aber sind die Puzzleteile, die Ihr einsammeln müßt. Erst wenn Ihr die passenden vier Quadrate zusammenhabt, erscheint der Endgegner. Im Optionsmenü könnt Ihr nicht nur einstellen, wie viele Leben die Zuckerpuppe haben soll, sondern auch wie sie gesteuert werden soll, nämlich über Tastatur, Joystick oder Gravis-Gamepad. Und hat Lolly erst einmal den Candy Hill erklommen, wartet noch ein Bonusspiel gleichen Namens auf Euch. Es ist die naturgetreue Nachbildung eines Handheldspiels mit flüßigkristallähnlichem Display und dem typischen Sound dieser Apparate. *ps*

Willkommen in Spookville: Hier sind sogar die Gespenster süß

Meine Meinung

Selten so ein süßes Hüpf-und-Renn-Spiel auf meinem Rechner gehabt. Das Parallaxscrolling ist trotz der Vielfalt beweglicher Objekte butterweich und von der feinsten Sorte, die Grafik von geradezu anrührender Verspieltheit. Hier geht ein Ideenfeuerwerk ab, das ich schon lange nicht mehr gesehen habe, angefangen von der wirklich exzellenten Idee mit dem Fotoapparat, bis hin zu den Gegnern. Wo bitteschön gab es jemals pudelbemützte Enten, die mit Schneebällen um sich geworfen haben oder Schränke, die wie Exhibitionisten die Türen aufreißen, nur um ein paar garstige Viecher entweichen zu lassen? Bei allen Widrigkeiten habt Ihr aber immer eine reelle Chance, den Level ohne größere Schrammen zu überstehen. Übung macht den Meister. Wenn's in der Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes am Nordpol genauso zugeht, feiere ich das ganze Jahr Weihnachten.

MS-DOS

Hersteller: Softgold
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 90 DM

85%

Mad News

Der inoffizielle Nachfolger von *Mad TV* läßt Euch zum Spielball oder Macher der Regenbogenpresse werden.

Einladend: die Chefin vom Dienst bei der Arbeit

Nach seinem Erfolgsprogramm *Mad TV* für Rainbow Arts wechselte Spieledesigner Ralph Stock ins Lager von Ikarion über und präsentiert uns nun den inoffiziellen Nachfolger des spinnerten Fernsehsender-Managers.

Diesmal dreht sich alles um einen Verlag, in dem Ihr Euch als Manager des Boulevard-Blättchens *Mad News* gegen zwei ausgeschlafene, computergesteuerte Konkurrenten behaupten müßt. Wie schon beim Vorgänger, besucht Ihr aus dem Hauptmenü heraus die Büros verschiedener Abteilungen, die nun für die Erstellung Eurer Zeitung wichtig sind. An Eurem eigenen Schreibtisch koordiniert Ihr eingekaufte Agenturmeldungen, Recherchen, Fotos und Rubriken mit einer simplen und äußerst benutzerfreundlichen Layout-Software zu einer bunten Mischung. Um eine möglichst breite Leserschaft anzusprechen, sind neben reißerischen Headlines nützliche Hausfrauentips, Rezepte und Rätsel ebenso vonnöten wie ein kleiner Spritzer Erotik in Form von leichtgeschürzten Pin-ups. Die Konsumenten Eurer Postille reagieren prompt. Anhand eines Bildschirmfensters könnt Ihr deren Kommentare analysieren und Beanstandungen korrigieren, sofern es sich mit Eurem Budget vereinbaren läßt. Genauere Erkenntnisse über Eure Zielgruppe erlangt Ihr durch umfassende, nicht ganz billige Umfragen. Neben den redaktionellen Beiträgen und deren Gestaltung seid Ihr weiterhin für die Produktion (Druckkosten finanzieren), den Vertrieb (Distributionsnetz erschließen), das Anzeigengeschäft (Kundenwünsche berücksichtigen) und die Werbung in Funk und Fernsehen zuständig. Den Redaktionsschluß ständig im Nacken, habt Ihr Euch auch mit trivialeren, aber deswegen nicht ungefährlicheren Dingen herumzuschlagen. Die einst so liebliche Bea, deren Gunst Ihr in *Mad TV* mit Geschenken erkaufen mußtet, hat sich leicht verändert: Die Wasserstoff-Blondine von einst ist jetzt dunkel gefärbt und noch attraktiver als vorher. Eigentlich nicht schlecht, doch die temperamentvolle Frau hat eine Entwicklung zum Verlagsdrachen durchgemacht. Als Tochter des Verlagsinhabers ist ihr Einfluß nicht unerheblich. Da Euch der Vamp mittlerweile nicht mehr so gut gesonnen ist, heißt es sich der Guten zu entledigen, bevor sie einen Anlaß findet, Euch zu feuern. Um Bea loszuwerden, bedient Ihr Euch solch unlauterer Mittel wie eines Exhibitionisten auf Bestellung oder dem Aussetzen einer ganzen Mäusearmee. *fh*

Endlich Chefredakteur

Meine Meinung

Im Vergleich zum gelungenen Urprogramm Mad TV hat sich bis auf die verbesserte und originellere Grafik nicht viel verändert. Die bewährten Features wurden sinngemäß und passend zur neuen Thematik recyclet. Kenner des Vorgängers fühlen sich alsbald heimisch und können so ohne Verzögerungen dem Irrsinn mit Methode frönen. Um auch Neulingen im ansonsten drögen Genre die Grundangst vor einer vermeintlich übertrieben komplexen Wirtschaftssimulation zu nehmen, sei hier gesagt, daß Mad News dank einfach verständlicher Menüs und dem ständig präsenten Spielwitz immer schnell, kurzweilig und unterhaltsam bleibt. Mad News vereint anspruchsvolle Simulationselemente mit einem guten Schuß an geballtem Humor – eine wahrhaft gelungene Mischung!

MS-DOS

Hersteller: Ikarion

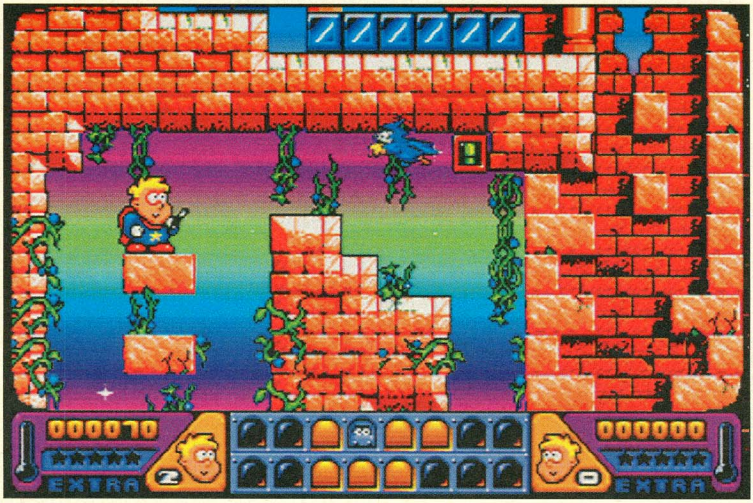
Distributor: Kingsoft

Zirka-Preis: 120 DM

81%

Magic Boy

Die Sage des Zauberlehrlings dürfte jedem von uns bekannt sein. Ein solches Märchen eignet sich bestimmt auch für ein Computerspiel, dachte sich das britische Softwarehaus Empire.



Magic Boy bei der Arbeit

Dieser Versuchung kann kein Magie-Azubi widerstehen: Der Meistermagier ist aus dem Haus und die Zauberuntensilien sind unbewacht. Im Fall des Schülers Hewlett – einem echten *Magic Boy* – sind dies magische Tiere, die der Lehrer in seinem Keller eingesperrt hat. In insgesamt vier Welten haben sich die Tiere verdrückt: Diese vier Spielstufen, namentlich Sand,- Wasser,- Plastik- und Zukunftswelt, sind zudem in jeweils acht kleinere Levels unterteilt. Alles in allem muß Hewlett also 32 Levels absuchen, um die Tiere wieder einzufangen. Gestartet wird in der Sandwelt – wie bei den anderen Stufen auch, könnt Ihr hier die ersten vier Levels direkt anwählen. Die letzten vier werden nur dann zugänglich gemacht, wenn alle Tiere aus den ersten Abschnitten entfernt sind. Da sich das Getier nicht freiwillig in Eure Obhut begibt, ist Hewlett mit einem Zauberstab ausgestattet, mit dem er die magischen Wesen betäuben kann. Schlummert ein Zaubertier erstmal, reicht eine Berührung Hewletts, um den Findling wieder in den Keller zu sperren. Um die Aufgabe nicht zu leicht zu machen, sind die Levels mit allerlei Hindernissen gespickt. Von Eisblöcken, auf denen Hewlett herumschliddert, über Säurepfützen oder klebrige Blöcke reicht das Spektrum der Fallen. Hilfe findet Ihr durch die zahlreichen Extras, die in den Spielstufen genauso verborgen sind wie geheime Warpzonen oder versteckte Räume. Verliert Hewlett alle drei Bildschirmleben durch das unachtsame Berühren eines Hindernisses oder eines nicht betäubten Tieres, gibt's "Continues", die Ihr Euch erst verdienen müßt, und am Ende ein Paßwort. Quasi als Marketinggag, haben sich die Empire-Leutchen ein besonderes Schmankerl einfallen lassen: Neben dem Spiel *Magic Boy* liegt ein weiteres Programm in der Schachtel. Titel dieser kostenlosen Dreingabe: *Cool Croc Twins.* *mh*

Meine Meinung

Empires Magic Boy läßt sich am besten mit den Attributen "niedlich" bis "zuckersüß" umschreiben. Gewaltfrei, abwechslungsreich und durch zahlreiche versteckte Bonusrunden, Geheimräume sowie verborgene Extras auch für den ausgeschlafenen Jump'n'Run-Genießer durchaus bekömmlich. Zwar läßt manchmal die Steuerung zu wünschen übrig, und das Spielerad wird von Magic Boy auch nicht noch einmal komplett neu erfunden, aber für jede Menge vernüglicher Stunden vor den bonbonfarbenen Tüftelleveln reicht dieses Programm dicke aus. Magic Boy ist erfreulicherweise nicht zu schwer, flotte Fortschritte garantieren auch kleineren Spielern zünftige Erfolgserlebnisse.

Jede Spielstufe ist in acht Levels unterteilt, von der die ersten vier direkt angewählt werden können

Um eine Spielstufe zu erledigen, müssen alle Monster wieder eingesperrt werden

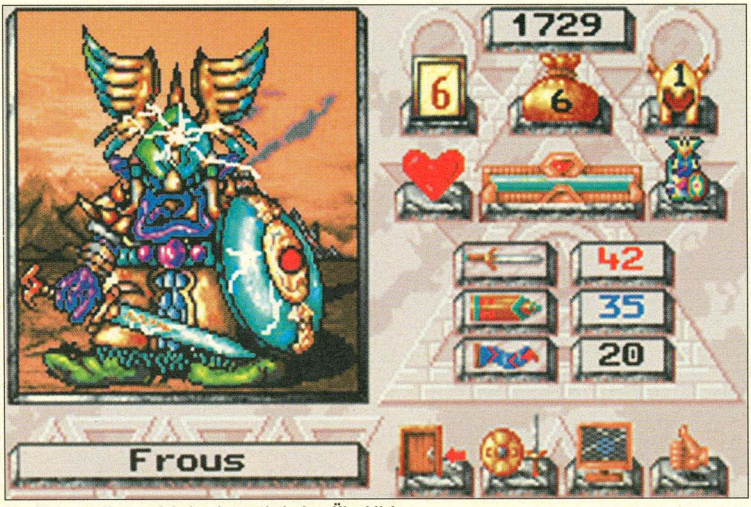
AMIGA

Hersteller:	Empire Software
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	100 DM

70%

Magic of Endoria

Wer in Sunflowers erstem Strategiespiel tüchtig im Untergrund buddelt, findet dort vielleicht den Schlüssel zur absoluten Macht.

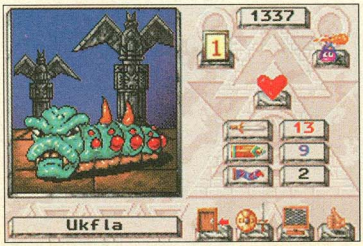


Menükrieger: Unsere Arbeiter im statistischen Überblick

Irgendwo tief unter der Erde liegt der Schlüssel zur Macht vergraben. Vor Urzeiten haben sich die lokalen Endoria-Götter, ob der Schlechtigkeit der Welt, in Kristalle verwandelt und sind in den Untergrund abgetaucht. Wer diese Splitter findet und wieder zu einem ganzen Klunker vereint, der wird auf ewig König von Endoria. Jahrhunderte später stoßen zwei verfeindete Großmagier simultan auf diese Legende und legen gleich mit der Buddelei los. Entweder übernimmt der Computer die Funktion des Feindes oder ein menschlicher Kumpel buddelt per Netzwerk oder Kabel mit uns um die Wette. Bevor wir in den tieferen Untergrund vordringen können, heißt es erst einmal, eine funktionierende Minenkolonie auf unserer Hexfeld-Karte zu installieren. Keine ganz leichte Aufgabe, die wir alleine nicht schaffen. Freundliche Mitarbeiter stehen uns deshalb bei leistungsgerechter Bezahlung gern mit Rat und Tat zur Seite. Zur Wahl stehen unter anderem Handwerker, Forscher, Minenarbeiter, Transporteure und Krieger. Jetzt können wir erste Rohstoffe abbauen, unsere Waffen schmieden und das eigene Reich mit Barrikaden und Fallen sichern. Die werden spätestens dann wichtig, wenn wir auf die Stollen des Konkurrenz-Buddlers treffen. Dann bricht die Zeit der Krieger an, die selbsttätig in den Kampf ziehen und dabei, je nach Erfahrung, zuhauen. Gespielt wird im wesentlichen auf zwei Hexfeld-Karten, die unterschiedliche Vergrößerungsstufen bieten. Während wir in der ersten Stufe Routen der eigenen Männer festlegen und neue Räume planen, dürfen wir in der größeren Stufe dem unterirdischen Volk bei der Arbeit zusehen. Zusätzlich hat jede bei uns angestellte Arbeitergattung noch einen speziellen Bildschirm, auf dem die kleinen Racker verwaltet werden. *VW*

Meine Meinung

Die Minenzwerge sehen zwar niedlich aus, haben es aber faustdick hinter den Spitzohren. Erste Zwergenpflicht ist deshalb das genaue Studium der dicken Anleitung. Wer hier schlampt, landet bald unsanft auf dem Hosenboden und wird vom Computergegner gnadenlos niedergemacht. Nach anfänglichen Frustbarrieren wird einer ausgedehnten Buddeltour aber nichts mehr im Wege stehen. Trotzdem sollte man schon etwas Spaß für trockene Strategieschlachten mitbringen, um im Geschehen nicht den Überblick zu verlieren. Sicher hätte es auch nicht geschadet, wenn die einzelnen Menüs etwas weniger farbenfroh und dafür informativer gestaltet worden wären. Wer auf der Suche nach einem unkonventionellen Strategiespiel ist, sollte zu einer Probebohrung starten.



Vorsicht, der Gegner buddelt seine Stollen in unsere Richtung

Alle Aktionen werden auf einer zoombaren Hexfeld-Karte ausgeführt

MS-DOS

Hersteller: Sunflowers
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 DM

82%

Masters of Magic

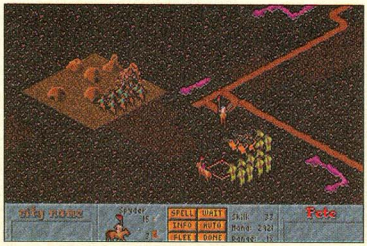
Das *Civilization*-Prinzip ist einfach nicht totzureiten. Nach *Colonization* hat Microprose zum dritten Schlag ausgeholt und entführt uns mit dem Nachfolger von *Masters of Orion* in eine magische Welt der zwei Ebenen.

It's Partytime: Denn einer unserer Helden wurde befördert

Neben den einstellbaren Schwierigkeitsgraden könnt Ihr als echte Magier natürlich auch bestimmen, wie groß die Landmasse eurer Welt sein soll. Schließlich erschafft Ihr Euch dann selbst und wählt zwischen 14 Magiern, Wizards und Schamanen aus. Nachdem Ihr also diese profunden Entscheidungen getroffen habt, findet Ihr Euch unversehens in einer typischen Microprose-Welt wieder, und das heißt: Sicht von oben auf eine Karte, die es noch zu erforschen gilt. Unbekannte Gebiete bleiben im Dunklen, Aktionsfelder mit Städten, Türmen und andere Points of Interests warten auf die Eroberung. Bevor Ihr aber überhaupt nur daran denken könnt, Ruhm, Ehre und Geld zu erlangen, müssen Eure Untertanen zu essen haben. Im Stadtmenü wird erstmal alles für den Häuserbau eingesetzt, denn nur so zieht Ihr genügend Leute an. Achtet aber immer darauf, daß der Foodlevel im schwarzen Bereich bleibt, sonst gehen Euch die Heroes für Eure Party recht schnell stiften. Ist unser Grüpplein also Dank eines Marketenders aufs wohlfeilste ausgestattet, schicken wir es auf Wanderschaft, um Ruhm, Ehre und Kohle zu erringen. So zieht Ihr also von Stadt zu Stadt, erobert sie, wie es Euch gefällt und sammelt auf die Art immer mehr Erfahrungs- und sonstige Punkte.Besonders interessant sind in auch die Türme, die sich in gewissen Abständen auf der Karte breitmachen. Klickt Ihr dann nämlich auf die Taste "Plane", befindet Ihr Euch sozusagen im Keller Eurer Welt. Das heißt, daß es hier noch einmal etwas zu erobern gibt, und zwar im selben Maße wie auf der Oberwelt. Somit habt Ihr zwei Spiele in einem. *ps*

Meine Meinung

Wer seinerzeit schon Civilization bis zum Umfallen gespielt hat, an dem wird auch Masters of Magic nicht spurlos vorübergehen. Dasselbe suchterzeugende Strategieprinzip, verfeinert mit einem extra Battle Mode und einem Tusch Rollenspiel sorgt auch hier für eine Reihe von schlaflosen Nächten. Keine Schubladenkategorien mehr, hier ist einfach alles möglich. Während Civilization ja noch das ganze Eroberungswesen unter dem Deckmäntelchen des wissenschaftlichen Fortschritts verstecken wollte, sind die Masters of Magic nur noch eroberungslüstern. Und diese Keilerei mit den Kollegen macht mit dem differenzierten Kampfmodus einfach nur Spaß. Und solltet Ihr es trotz aller gegnerischen Tücke doch geschafft haben, die Konkurrenz von der Karte zu putzen, dann keine bange. Fangt einfach wieder mit einem anderen Zauberer von vorne an. Durch das geänderte Repertoire an Sprüchen müßt Ihr auch die Taktik variieren. So ist kein Spiel wie das andere.



Der Battle-Mode: Ob automatisch oder manuell, wenn's zu heiß wird, ziehen wir Leine

Überblick ist alles: das normale Aktionsfenster mit seinen Anzeigen

MS-DOS

Hersteller: Microprose
Distributor: Microprose
Zirka-Preis: 120 DM

85%

Merchant Prince

Wirtschafts- und Handelsprogramme sind des Deutschen liebsten Spielekind. Normalerweise wird die Nachfrage nach solchen Spielen aus dem Inland gedeckt – Ausnahmen sind aber erlaubt.

Erst im Spielverlauf "enthüllt" Ihr die Landkarte komplett

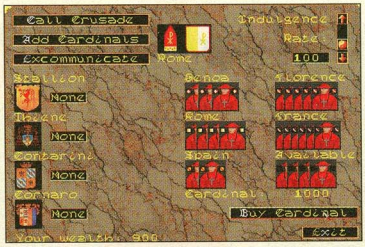
Die Verkaufszahlen in den Geschäften und Umfragen in der *POWER PLAY* belegen es immer wieder: Wirtschaftsspiele mit einer Prise Strategie sind in diesem unseren Lande so beliebt wie kaum ein anderes Genre. Eines dieser Programme ist QQPs *Merchant Prince*. Schauplatz ist das Mittelalter. Venedig ist das Zentrum der handeltreibenden Kaufmannszunft. Auch Ihr, obwohl zu Spielbeginn nur mäßig mit Kapital, Gütern und Schiffen versorgt, startet in dieser Stadt. Der Hauptbildschirm wird durch eine Landkarte ausgefüllt Erst wenn Ihr Karawanen auf dem Landweg, oder beladene Frachter auf dem Seeweg in die weite Welt schickt, verschwindet das Schwarz und macht der Karte Platz. Apropos Welt: Vor Spielstart könnt Ihr wählen, ob Ihr auf einer historischen Erde Euren Geschäften nachgeht, oder ob der Computer einen Globus per Zufall generieren soll. Wer nicht alleine in die Welt ziehen möchte, kann bis zu drei zusätzliche Mitspieler einladen. Per Mausklick verschiebt Ihr die Karawanen oder Flotten, beladet diese mit neuen Gütern und überwacht Euren Reichtum. Habt Ihr eine besonders lukrative Handelsroute ausgemacht, könnt Ihr diese automatisch abklappern lassen. Mit dem erwirtschafteten Geld dürfen neue Güter, größere Schiffe, schnellere Karawanen oder Soldaten zum Schutz gekauft werden.

Wer immer noch ein paar Goldstücke übrig hat, kann den lokalen Klerus unterstützen oder einige Ratsmitglieder der Regierung bestechen. Steht nun die Wahl zum Papst oder zum Dogen an, habt Ihr gute Karten, um einen der beiden Posten zu bekommen. *mh*

Meine Meinung

Normalerweise sträuben sich bei mir die Nackenhaare, wenn ich auch nur in die Nähe einer Wirtschaftssimulation komme. Was soll daran unterhaltsam sein, Waren von "A" nach "B" zu transportieren, um seinen Kontostand zu verbessern? QQP hat mich mit Merchant Prince deutlich eines Besseren belehrt. Kaum zogen die ersten Kamele und Karavellen in die Welt hinaus, um neue Handelsrouten zu entdecken, war es um mich geschehen. Stunde um Stunde klickte ich ein Handelsimperium zusammen, bestach Ratsherren, setzte ein Dutzend Kardinäle auf meine Lohnliste, und stellte mit Truppen unliebsame Handelspartner aufs Abstellgleis der Geschichte. Mit Millionen auf dem Konto, der Papstkrone auf dem Haupt und dem Dogentitel in der Tasche, konnte ich mich endlich zur verdienten Ruhe setzen. Für Kapitalisten und solche die es werden wollen, gehört Merchant Prince unbedingt auf den Einkaufszettel.

Der Nabel der Kaufmannswelt lag im Mittelalter in Venedig



Die Amigo-Affäre im Spiel: Wir kaufen uns ein paar Ratsherren.

MS-DOS

Hersteller: QQP
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 120 DM

79%

Mr. Nutz

Hühneralarm: Mit *Mr. Nutz* entwickelte der deutsche Newcomer Neon eines der besten und schnellsten Amiga-Jump'n'Runs rund um das Huhn.

Hörnchen-Power: Mr. Nutz im Einsatz gegen die Hühner-Invasion

Unscheinbar, arglos und unglaublich dumm blicken seine Augen, doch dahinter pocht die Zeitbombe. Die Rede ist vom gemeinen Haushuhn und es fällt einem wie Federn aus den Kissen, wenn man die geschnäbelte Risikogruppe etwas genauer betrachtet. Da heuchelt das Federvieh falsche Freundschaft, indem es den Bauern täglich mit einem Ei beglückt und dabei doch langfristig die Verkalkung der Menschheit durch Cholesterin im Auge hat. Irgendwann in nächster Zeit werden die Hühner einen Funkspruch von einem geheimen Sender ausstrahlen, um ihre außerirdischen Artgenossen herbeizurufen. In Neons *Mr. Nutz* hat das außerirdische Geflügel den Planeten bereits besetzt und das kleine Eichhörnchen *Mr. Nutz* macht sich auf, die Welt von jeglichem Federvieh zu befreien.

Ihr schlüpft in dessen Haut und habt insgesamt vier große Welten zu befreien. Dabei unterteilt sich das Spiel in zwei Parts: die Oberwelt und die eigentlichen Levels. Auf der Oberwelt wetzt Ihr in altbewährter *Super-Mario-World*-Manier von einem Level zum nächsten und begegnet währenddessen Charakteren, die Euch wichtige Hinweise zu etwaigen Extras oder Levels geben. Um sich der zahlreichen Gegnerschar in den eigentlichen Jump'n'Run-Levels zu erwehren, zerhüpft unser Held anrennende Feinde via Fußkick oder zerboxt sie mit seinen Fäusten. Berührt Euch ein fanatisches Huhn, springt einer Euer Hitpoints von dannen – kann mit etwas Geschick jedoch wieder eingefangen werden und rutscht dann wieder an seinen alten Platz. An Extras stehen Euch des weiteren Schutzschilde und der sogenannte "Flash" zur Verfügung, der Euch für bestimmte Zeit Unverwundbarkeit beschert. *kn*

Meine Meinung

Kaum zu glauben, aber mit dem richtigen Programmieraufwand und einem flotten Designer können Amiga-Jump'n'Runs besser werden als so manche Konsolenspringerei. Die Jungens von Neon haben dabei ganze Arbeit geleistet. Drei Punkte heben Mr. Nutz dabei besonders aus dem Genre-Dschungel hervor. Zum einen wäre da die an sich nicht neue, aber schöne Idee mit der Oberwelt, die sogar als eigenes Mini-Adventure funktioniert. Zum anderen ist die Steuerung des Hörnchens in der Luft genial durchdacht und bietet völlig neue Spielwendungen und genreuntypische Spielelemente. Das Bemerkenswerteste an Mr. Nutz ist jedoch das ausgefeilte Hitpointsystem, das im gesamten Genre seinesgleichen sucht. Von diesen drei wirklich neuen Spielelementen abgesehen, bietet das Spiel hochgradige Jump'n'Run-Kost, die selbst Widersacher Fire & Ice locker schlägt. Durchgestyltes Leveldesign, toll postierte Rücksetzpunkte und riesenhafte, zoomende Obermotze bieten Springspaß für Wochen. Was will der Amiga-Freund mehr?

Auch unter Wasser wird befreit

Das kennen wir doch? Eine Speedrampe für Mr. Nutz.

AMIGA

Hersteller:	Neon/Ocean
Distributor:	Bomico
Zirka-Preis:	90 DM

86%

Nascar Racing

Da raucht der Reifen: Die Motor-Profis von Papyrus läuten mit dem *Indy Car Racing*-Nachfolger *Nascar Racing* eine neue Ära der Rennspiele ein.

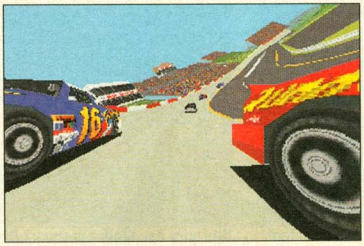
Der Blick aus dem Cockpit: schöne Aussichten in Super-VGA

Was ist stark, breit, verbeult und würde es nie durch einen niederbayrischen TÜV schaffen? Es ist ein Nascar-Renner, einer dieser schnellen Wagen mit den ach so breiten Reifen, die immer nur im Kreis fahren und in denen selbst Tom Cruise übel würde. Damit angehenden Autofahrern nicht ähnliches passiert, werkelten die Rennfreaks von Papyrus an einer Nascar-Simulation für Euren Heimcomputer. *Nascar Racing* heißt das offiziell lizenzierte Spiel, das nicht nur rennerisch einiges hergibt, sondern vor allem grafisch fasziniert. Neben dem herkömmlichen Vektor-Texture-Grafiksystem, das wir schon aus *Indycar Racing* kennen, gibt's dieses Mal auch hochauflösende Massenkarambolagen auf den Rundkursen. Mit flinkem Rechner und flotter Grafikkarte flitzen die Wägelchen ohne Probleme in Super VGA über den Monitor. Da im Gegensatz zur amerikanischen Indycar-Meisterschaft, bei Nascar-Rennen "echte" Autos mit gebräuchlichen Karosserien starten, gibt's logischerweise mehr Angriffsfläche für bunte Texturen und Sponsorenaufkleber. Doch nicht nur grafisch schluckt *NASCAR Racing* kräftig Sprit. Auf neun originalgetreuen Strecken geht's mit extremer Realitätsnähe durch die Kurven und von einem Crash zum anderen – allzeit beobachtet von imaginären Kameras, wie wir sie schon aus *Indy 500* kennen. Die Zusammenstöße werden sogar nach physikalischen Richtlinien berechnet, inklusive Karosserieschäden, abfallenden Spoilern und rauchenden Kühlern. Euer liebgewonnener Wagen läßt sich auch technisch gehörig aufmotzen. Vom Reifendruck über die Spoilereinstellung bis hin zur optimalen Getriebeübersetzung ist alles integriert, was des Rennpiloten Herz erfreut. *fh*

Meine Meinung

Die Verwandtschaft zum Vorgänger Indy Car Racing ist nicht zu übersehen. Doch diesmal gebt Ihr ausschließlich in ovalen Kursen Gummi. Hauptunterschied ist das grundlegend andere Fahrverhalten der klobigen Nascar-Karosserien im Vergleich zu den Formel-1-ähnlichen Boliden in Indy Car Racing. Die Umgewöhnung auf die trägen Tourenwagen macht sich spätestens bei einem Crash bezahlt: Konntet Ihr in Indy Car Racing bei einem Unfall gleich jedes Schräubchen vom Boden klauben, vertragen die Nascar-Renner eine ganze Menge mehr. Im VGA-Modus hat sich optisch wenig verändert, einzig in Super-VGA (nur auf Pentium-Rechnern wirklich flüssig) können wir eine wahre Detailflut über uns ergehen lassen: Sogar die Schriftzüge der bulligen Wagen lassen sich problemlos lesen. Eine demnächst erscheinende Datendiskette wird dem Renner eine zusätzliche Modem-Funktion und damit ein direktes Kopf-an-Kopf-Rennen mit einen menschlichen Gegner bescheren.

Überholmanöver in der Steigkurve



Atemberaubende Kameraperspektiven

MS-DOS

Hersteller: Papyrus
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 DM

83%

Operation Crusader

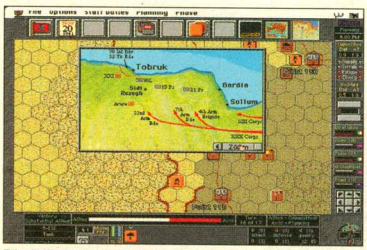
"Atomic Games"? Nie gehört! So lautet meistens die Reaktion, wenn man "Experten" nach dieser Programmierer-Crew fragt. Obschon die Jungens eine Reihe feiner Strategiespiele auf dem Kerbholz haben.

Um die Übersicht zu behalten, kann auf Wunsch eine Komplettkarte eingeblendet werden

Das kanadische Softwarehaus "Three Sixty" steckte in Nöten. Eine der Crews, die sich noch vor dem Zusammenbruch in Sicherheit brachten, war "Atomic Games". Neuer Kompagnon wurde Avalon Hill, bei Experten schon lange als *die* Firma bekannt, die sich auf dem Sektor der Tableboard-Taktikspiele einen Namen gemacht hat. Brachten Atomic Games doch bereits ein weiteres Spiel aus der etablierten *V for Victory*-Reihe mit in die Softwareehe. So unterscheidet sich *Operation Crusader*, so der Name des neuen Spieles, nur durch das Szenario und einige Veränderungen in Sachen Benutzerführung gegenüber den älteren Programmen aus der Serie. Als historisches Szenario dient in diesem Fall Nordafrika zur Zeit des zweiten Weltkrieges. Jede der sechs vorgefertigten Schlachten läßt sich zudem unter den original historischen Gegebenheiten spielen. Wer dies lieber ändern möchte, kann wahlweise jede Seite beeinflussen und dies dadurch schwerer oder leichter machen. Selbstverständlich darf man die Allierten, oder die Axenmächte ins Gefecht schicken. Zusätzlich kann der Schwierigkeitsgrad durch verschiedene andere Einstellungen geändert werden: So läßt sich beispielsweise der Status der Mittelmeerinsel Malta ändern. Dies ist besonders bei Nachschubfragen wichtig. Gespielt wird – wie aus älteren Spielen der Reihe gewohnt – auf einer Landkarte des aktuellen Schlachtfeldes. Per Maus verschiebt Ihr die Einheiten, erteilt Feuerbefehle und kümmert Euch um Luftunterstützung sowie den Nachschub. Möchtet Ihr gegen einen menschlichen Gegner antreten, gibt's dazu zwei Möglichkeiten: Ihr laßt den Opponenten am gleichen Rechner ziehen, oder verschickt die Spielstände per Post auf Diskette. *mh*

Meine Meinung

Es wäre zu schade gewesen, wenn durch den Zusammenbruch von "Three Sixty" auch "Atomic Games" seinen Abschied hätte einreichen müssen. Die Welt der Strategiespiele wäre um einige feine Programme ärmer. Zugegeben, so knochentrockene Taktikkost, wie Operation Crusader muß man wirklich mögen – Gelegenheitsgeneräle sollten von den Vollwertspielen dieser Art die Finger lassen und sich "gemäßigteren" Programmen im Stil eines Battle Isle zuwenden. Aber ohne erhobenen Zeigefinger kommen auch die Jungens von "Atomic Games" nicht davon. Die Unsitte – die sich schon bei den Erstlingen breitgemacht hat – nur sechs Szenarien in das Hauptspiel einzubauen, und durch den stetigen Nachschub frischer Szenariodisketten noch ein paar Mark extra zu verdienen, behagt mir überhaupt nicht.



Die Wüste bebt: Auf der Hexagon-Karte verschiebt Ihr per Mausklick Eure Einheiten

Wie wird das Wetter morgen? Die Vorhersage gibt für die nächsten paar Tage Auskunft

MAC

Hersteller: Avalon Hill
Distributor: das Softwarehaus
Zirka-Preis: 120 DM

71%

Overlord

Die D-Day-Feierlichkeiten sind zwar schon eine geraume Zeit vorbei, dennoch hat es Rowan sich nicht nehmen lassen, die Operation *Overlord* noch einmal für alle PC-Freunde nachzuvollziehen.

Das Cockpit einer Spitfire: Vor uns die französische Kanalküste

Es ist der 1. April 1944. Auf einem Luftwaffenstützpunkt im Süden Englands macht man sich daran, die Küste der Normandie sturmreif zu schießen. Das Ziel ist es, deutsche Radarbasen, Flugplätze, Küstengeschütze, Bahnhöfe und Hauptquartiere dem Erdboden gleichzumachen. Doch bevor es losgeht, müßt Ihr noch einige Angaben über Euren Rechnertyp machen sowie Steuerungs- und Grafikoption auswählen. Ist Euer Rechner nämlich für SVGA ausgelegt, könnt Ihr zwischen der 320x200- und der 640x400-Version wählen. Dabei greift das Programm zu einem Trick, damit euer PC nicht in die Knie geht. Sind viele Details zu sehen (wie zum Beispiel bei einem Angriff), verkleinert sich nämlich der Bildausschnitt. Ansonsten habt Ihr die Möglichkeit, eine Mixtur zu wählen: SVGA am Boden, in der Luft das herkömmliche VGA. Während Spitfires und Mustangs mehr für den Nahkampf ausgelegt sind, ist die etwas sensiblere und mit Raketen bestückte Typhoon für Angriffe auf Bodenziele bestimmt. Ihre direkten Gegner sind die Focke-Wulf 190, Junkers 88 und Heinkel 111. Die Cockpits Eurer Maschinen sind zwar unterschiedlich aufgebaut, das Instrumentarium ist aber in der Regel gleich. Dazu gehört ein Kompaß, Treibstoff- und Munitionsanzeige, Höhen-, Drehzahl- und Geschwindigkeitsmesser, sowie ein künstlicher Horizont. Schaltet Ihr auf die Außenansicht um, so erscheinen statt des Armaturenbretts digitale Anzeigen, damit Ihr auch in diesem Modus die nötige Übersicht behaltet. Neben der herkömmlichen Bewaffnung (Kanonen) wird Eure Maschine je nach Einsatzart mit Bomben und Raketen bestückt. Und damit Ihr nicht auf Eurer Basis in Tangmere einschlaft, gibt es Luftangriffe mit Alarmstarts. *ps*

Meine Meinung

Nach dem einigermaßen mißlungenen "Reach for the Skies" hat sich Rowan wieder berappelt und eine grundsolide Simulation entwickelt. Zwar haben sie auch damit nicht das Rad neu erfunden, aber es ist schon viel wert, ein Spiel zu produzieren, das auch noch nach zwei Wochen Spaß macht. Die Missionen sind gehaltvoll und der Zeitdruck spornt zu weiteren Leistungen an. Leider besitzt Ihr nicht die Möglichkeit, auch mal die Seiten zu wechseln und für die Krauts zu fliegen, was der Fairness halber eigentlich möglich sein sollte. Der Höhepunkt des ganzen ist die SVGA-Umsetzung, die aus den Fliegern auch visuell jede Menge herausholt. Die Szenarien sind einigermaßen realistisch dargestellt und man hat das Gefühl, wirklich die jeweiligen Missionen zwischen dem 1. April und 6. Juni 1944 nachzufliegen.

Scramble Missions: Hier könnt Ihr schon mal für den nächsten Einsatz üben

Das Briefing: Eine gute Einweisung ist der halbe Sieg

MS-DOS

Hersteller: Virgin

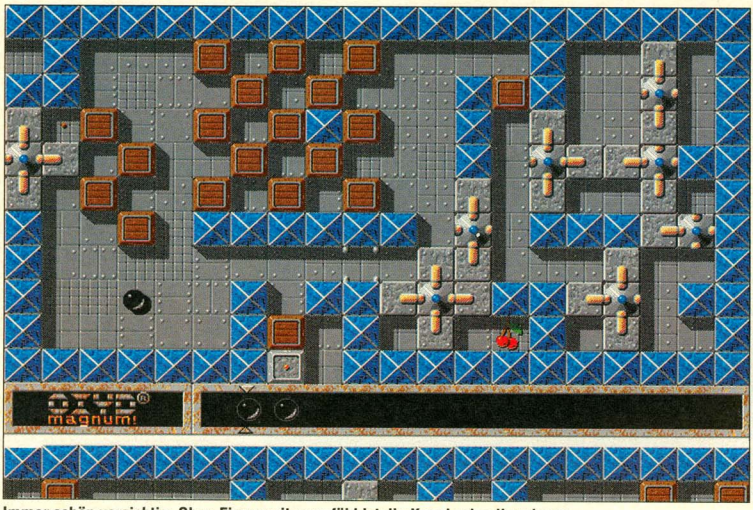
Distributor: Virgin

Zirka-Preis: 120 DM

72%

Oxyd magnum

Donglewares Geschicklichkeitsvergnügen geht in die zweite Runde: Die Magnum-Version versorgt alle Kugelsüchtigen mit jeder Menge neuer Level.

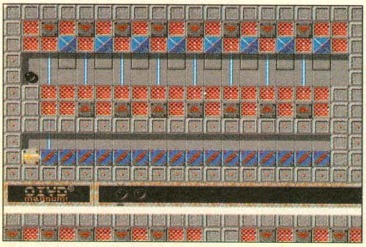


Immer schön vorsichtig: Ohne Fingerspitzengefühl ist die Kugel schnell verloren

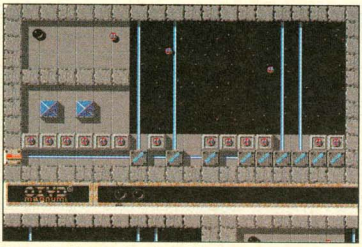
Bei "Oxyd" scheiden sich die Geister: Entweder man ist der Geschicklichkeits- und Denkspiel-Mischung rettungslos verfallen oder macht einen großen Bogen um das Programm. Unter Shareware-Freaks hat Donglewares Kugelvergnügen schon lange einen Ruf wie Donnerhall, jetzt bricht man auch in die Vollpreis-Phalanx ein. Das suchtverdächtige Spielprinzip: Ihr steuert mit der Maus eine kleine schwarze Kugel durch hundert verzwickte Level. Das Ziel dabei ist, gleiche Oxydsteine zu finden, die immer paarweise auf den oft mehrere Bildschirme großen Spielflächen versteckt sind. Immer wenn Ihr mit der Kugel einen Stein ankickt, offenbart der Farbe und Symbol. Jetzt heißt es mit der Kugel loszukullern und das passende Gegenstück, à la Memory zu finden. Zu allem Überfluß kann man immer nur einen Stein "aufdecken". Sobald ein andere Stein aktiviert wird, wird der erste wieder grau und unscheinbar. Damit nicht genug: Um Eure Arbeit weiter zu erschweren, sind auf den Leveln reichlich Hindernisse in Gestalt von Fallgruben, Teleportern, Giftpfützen, Umkehrmagneten, Laserstrahlern und Einbahnstraßen untergebracht. Allein mit dem passenden Mausfeingefühl kommen wir hier nicht weiter. Zum Glück finden wir unterwegs nützliche Extras. Mit Dynamit lassen sich z.B. störende Wände beseitigen, mit kleinen Fallschirmen werden Abgründe überwunden. Einige Rätsel sind nur mit zwei Kugeln zu schaffen. Per Mausklick schaltet man dann zwischen den Bällen hin und her und kommt so dem Ziel näher. Oftmals kann man Hindernisse auch einfach, à la Sokoban, zur Seite schieben. Doch Vorsicht, schnell ist der Weg verbaut und wir müssen ein neues Kugelleben anbrechen. *vw*

Meine Meinung

Vorsicht, extreme Suchtgefahr. "Oxyd" bietet genau die richtige Mischung aus Frustration und Belohnung, die uns für Stunden vor dem Monitor festklebt. Wenn kurz vor dem Ziel das letzte Kügelchen flötengeht oder wir mal wieder eine Wand zuviel verschoben haben, dann steigt der Adrenalin-Pegel des Knobelfreundes. Trotzdem schafft man irgendwann jede Aufgabe und wird vom Glücksgefühl des Siegers übermannt. Jeder der 100 Level stellt uns vor neue Aufgaben, Wiederholungen wird man keine finden. Die Maussteuerung ist präzise und läßt uns auch in kritischen Momenten eine Chance. Da stört's nicht die Bohne, daß grafisch und akustisch wenig Spektakuläres geboten wird. Auf der Suche nach einem günstigen und anspruchsvollen Denkspiel mit starken Geschicklichkeitseinlagen ist man bei "Oxyd magnum" genau an der richtigen Adresse.



Schalter werden ebenfalls per sanftem Kugelrempler bedient



Laserstrahlen und andere Hindernisse versperren uns den Weg

MS-DOS

Hersteller:	Dongleware
Distributor:	Dongleware
Zirka-Preis:	70 DM

79%

Pacific Strike

Vorsprung durch Technik: Origin hat es schon immer verstanden, der Konkurrenz in Sachen Technik einen Schritt voraus zu sein. Mit *Pacific Strike* verließen sich die Texaner jedoch auf Altbewährtes.

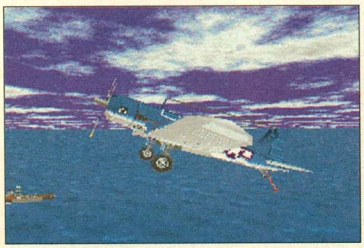
Im Hangar stehen die Flieger zur Auswahl bereit

Mit dem sündhaft teuren *Strike Commander* programmierte Chris Roberts die Firma Origin zwar nicht in die roten Zahlen, aber *Strike* lastete schwer auf dem Originbudget. Damit die kostspielig entwickelte Grafiktechnik nicht brach liegt, wurde kurzerhand ein weiteres Spiel mit der bekannten Optik produziert: *Pacific Strike*. Statt jedoch die Geschichte in ferner Zukunft anzusiedeln, sorgte die jüngere amerikanische Vergangenheit für den nötigen Rahmen. *Pacific Strike* startet am 7. Dezember 1941, dem Tag an dem japanische Bomber den US-Hafen Pearl Harbor in Schutt und Asche legten. Die USA erklärte dem japanischen Kaiserreich den Krieg. Als Nachwuchspilot der US-Navy habt Ihr nun die Gelegenheit, den Pazifik-Krieg nachzufliegen – eventuell sogar früher als historisch belegt zu gewinnen, oder zu verlieren. Wer vor dem Spiel erstmal ein paar Runden drehen will, hat in *Pacific Strike* die Gelegenheit dazu: Per "Instant Action"-Option stehen einige fertige Einsätze zur Verfügung, damit Ihr Euch an Umgebung und Bedienung der Maschine gewöhnen könnt. Seid Ihr firm genug, startet Ihr das eigentliche Spiel, in dem rund 40 Missionen auf Euch warten. Im Gegensatz zur "Instant Action" könnt Ihr Euch hier die Aufträge nicht aussuchen. Zudem seid Ihr am Anfang nur ein simpler Pilot und bekommt sogar den Flugzeugtyp vorgeschrieben. Später – wenn Ihr erfolgreich seid – darf gewählt werden, mit welchem Flugzeug Ihr startet.

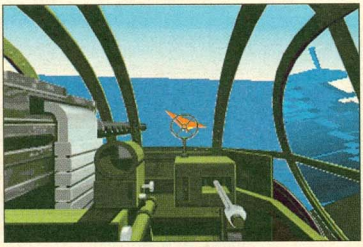
Die Grafikengine und die Bedienung ähnelt dem Vorgänger *Strike Commander*: Ihr seht normalerweise die 3-D-Umgebung durch das Cockpit, das sich auf Wunsch vergrößern läßt. Zusätzlich stehen mehrere Außenperspektiven wie Waffensicht und Gegnerperspektive zur Wahl. Auf Kommando markiert Ihr einen Gegner als Ziel, auf Wunsch richtet Ihr immer den Blick dorthin. Neu ist die Position des Heckschützen, da einige Flugzeuge in *Pacific Strike* selbigen an Bord haben. *mh*

Meine Meinung

Die Meinungen über Pacific Strike gehen in der Redaktion weit auseinander: Die einen finden's genial, die anderen mäßig. Tatsache ist, daß Origin sich bei dieser Strike Commander-Sequel nicht viel Mühe gegeben hat, und dies sogar zugibt – Die Grafik ist langsamer als beim Vorläufer, der Hurrapatriotismus am Rande des Unerträglichen, einige logische Fehler unverzeihlich. Schade, denn Pacific Strike macht Spaß, man darf nur nicht den Fehler begehen und eine Simulation erwarten. Denn das ist Pacific Strike nicht, sondern reine Ballerei. Unter diesem Aspekt betrachtet, kommt der Spieler eher auf seine Kosten, für den nötigen Motivationsschub sorgen die Beförderungen, Orden und neue Flugzeuge, die es zu fliegen gilt.



Start frei zum neuen Einsatz



Hier sehen wir den Heckschützen

MS-DOS

Hersteller: Origin
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 DM

74%

Panzer General

Bei eingefleischten Strategiespielern gehört das Japanmodul *Advanced Military Commander* zu den Kultprogrammen seiner Art. Jetzt kommt Konkurrenz aus Amerika.

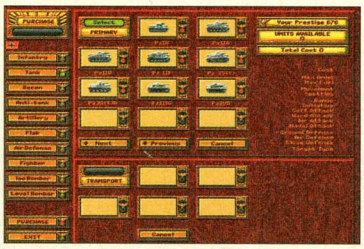
Kommt es zu einem Gefecht, werden die Einheiten in einer Animations-Sequenz angezeigt

Hierzulande schwört eine eingeschworene Fangemeinde auf das japanische Mega Drive-Strategiespiel *Advanced Military Commander*. Unter Kennern gilt dieses Modul als schlichtweg das derzeit beste Strategiespiel. Um so erstaunlicher ist es, daß sich bislang niemand einer Umsetzung auf PC erbarmt hat. Diese Schwierigkeit wurde nun von den Strategieexperten SSIs elegant umschifft – man entwickelte kurzerhand ein eigenes Spielsystem für das neue *Panzer General*. Als historischer Hintergrund für die rund 50 einzelnen Szenarios dient der zweite Weltkrieg. Wahlweise spielt Ihr die Solo-Szenarios oder versucht den kompletten Krieg durchzustehen. Gespielt wird auf einer Hexfeldkarte, auf der die einzelnen Einheiten zu sehen sind. Auf Wunsch lassen sich auch die feindlichen Truppen anzeigen, Wetterbedingungen ein- und ausschalten, es wird angegeben ob Treibstoff nachgetankt werden muß, und der generelle Schwierigkeitsgrad läßt sich in drei Stufen einstellen. Je nachdem, ob Ihr im Campaign-Modus spielt, oder ein einzelnes Kampfgebiet auswählt, befinden sich bereits Einheiten auf dem Schlachtfeld, oder Ihr müßt neue aufstellen. Spielt Ihr den kompletten Krieg nach, übernehmt Ihr übriggebliebene Einheiten aus dem vorherigen Szenario. Wer will, kann seine erfahreneren Einheiten bei Gelegenheit auch "befördern" lassen und zu einer nächstbesseren Truppe umwandeln. *Panzer General* bietet zudem einige andere taktische Neuerungen. So lassen sich jetzt Stellungen durch Artillerie und/oder Luftabwehrkanonen schützen. *mh*

Meine Meinung

Meinen herzlichen Glückwunsch an SSI und ganz besonders an Rick Martinez, dem Chefprogrammierer von Panzer General. Dieses Programm ist es wert in die Annalen der Softwaregeschichte einzugehen – in einigen Punkten schliddert Panzer General am Vorbild haarscharf vorbei (es gibt beispielsweise keine Nachschubeinheiten), aber in vielen anderen Bereichen überholt SSIs Neuling den Japan-Oldie um Längen (von der technischen Qualität – Filmschnippsel und SuperVGA-Grafiken mal abgesehen). Allein die Option Stellungen und Einheiten durch Artillerie und Luftabwehr zu schützen, stellt den strategischen Denker vor völlig neue Situationen. Daß zudem (fast) alle Einheiten originalgetreu in das Programm eingebaut wurden, Wetterverhältnisse ebensowenig fehlen wie ein fein abstimmbarer Schwierigkeitsgrad, katapultiert Panzer General auf meiner persönlichen Hitliste der schönsten Strategiespiele auf den ersten Platz.

Auf Knopfdruck erscheint eine komplette Übersichtskarte des Geländes



In diesem Menü "kauft" Ihr Euch neue Einheiten zusammen

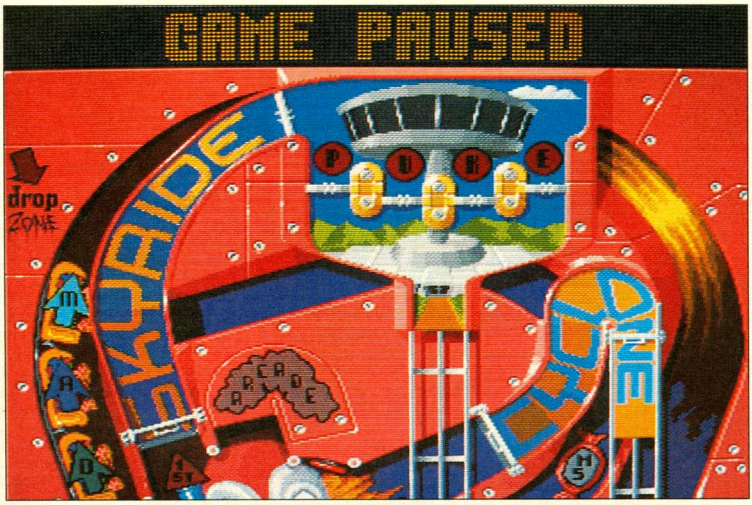
MS-DOS

Hersteller:	SSI
Distributor:	Softgold
Zirka-Preis:	130 DM

89%

Pinball Fantasies

Der Nachfolger von *Pinball Dreams* setzt seinen Amiga-Siegeszug nun auf dem PC fort.

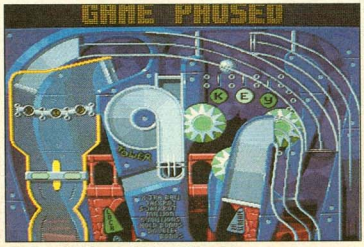


Himmelhoch: have a nice trip im Skyride-Level

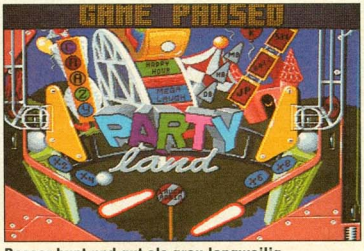
Das schwedische Programmierteam "Digital Illusions" flipperte sich mit diesem Programm bereits vor zwei Jahren auf dem Amiga mit diesem Programm in die Herzen der Pinball-Wizards. Auch dieses Mal wurde auf computertypischen Schnickschnack wie Bonusräume oder diverse Extrabildschirme verzichtet, um zwei Paar Spielhallentische möglichst realistisch zu simulieren. Trotzdem sind die Tische vollgestopft mit Rampen, Bumpern und Jackpotpins. Jeder der Flipper variiert in Sachen Thematik, Musik, Grafik und Aufbau. Flipper numero 1 nennt sich "Party Land": Ein großes Clownsgesicht, ein Riesenrad und "Entenpins" warten auf den Rummelplatzkonsumenten. Der zweite Tisch ist Autofanatikern gewidmet und heißt "Speed Devils". Neben Highspeed-Rampen und "Miles"-Bonusmultiplikatoren warten "Off-Road"-Boni und ein "Turbo"-Mode (für jede Rampe fünf Millionen Punkte innerhalb 25 Sekunden). Die "Billion Dollar Gameshow" lehnt sich mit vielerlei Preisen (Autos, Reisen, Fernseher) und einem "Small Wheel" an das Glücksrad an, während Horrorfreunde an "Stones & Bones" ihre helle Freude haben werden. Hier jagt Ihr Geister oder sammelt "Bonus Screams" ein. Auf allen Tischen warten Unmengen an Pins, Rampen und versteckten Bonuseingängen. Die Masse an Punkten wird jedoch erst abgeräumt, wenn der Spieler bestimmte Aufgaben erfüllt. So müssen in bestimmter Reihenfolge Pins angeflippert und danach verschiedene Loops "geflogen" werden. Rollt die Kugel doch einmal ungehindert gen Ausgang, wird via Leertaste "getiltet". Mit etwas Glück und Übung holt Ihr auf diese Art und Weise die schon verloren geglaubte Kugel zurück ins Spiel. Wie im Vorgänger, besitzt jeder Tisch seine eigene speicherbare High-Score-Liste. Auch der Acht-Mann-Flippermodus ist wieder mit von der Partie. *fh*

Meine Meinung

Die Jungs von "Digital Illusions" haben sich alle Mühe gegeben, die kleinen Mankos des Vorgängers von Pinball Fantasies auszubügeln. Die vielen Rampen und Pins lassen den Spieler auch bei wiederholtem Flippern ständig neue Kniffe und Punktehaschereien entdecken. Die Tische selbst sind abwechslungsreich gestaltet und bieten alle Optionen eines Originalflippers. Lediglich eine Tatsache stört: Es wird nur mit einer Kugel geflippert, obwohl der richtige Spaß in der Spielhalle doch erst dann anfängt, wenn zwei oder drei Kugeln den Pinball-Freund in Panik versetzen. Trotz dieses Mankos motiviert Pinball Fantasies wochenlang. Fetzige Grafik, stimmungsvolle Musik und grandiose Soundeffekte machen das Dutzend rund. Neben dem Konkurrenten Epic Pinball auf alle Fälle einer der ganz großen PC-Flipper-Favoriten.



Für Daddel-Freunde das Nirwana



Besser bunt und gut als grau langweilig

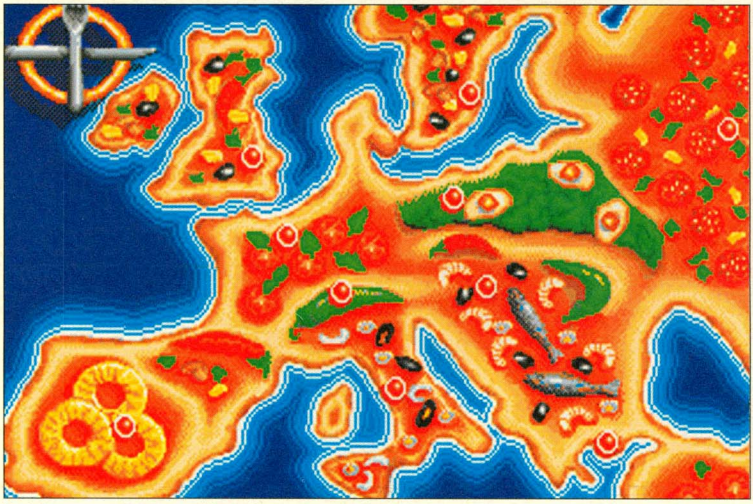
MS-DOS

Hersteller:	21st Century
Distributor:	Selling Points
Zirka-Preis:	120 DM

78%

Pizza Connection

Mit Software 2000 neuer Wirtschaftssimulation wird jeder sein eigener Pizza-Bäcker und gründet seine eigene Fast-Food-Kette.



Drei Sterne vom Restaurantführer: Unsere erste selbstgebackene Pizza

Ohne Pizzas wäre das Leben nur halb so schön. Der Italiener an der Ecke gehört längst zum Bild jeder deutschen Stadt. Bisher wußten wir nicht, was für ein immenser Aufwand betrieben werden muß, bevor wir unsere "Margarita" oder "Calzone" auf dem Teller haben, doch das wird sich jetzt gründlich ändern. "Pizza Connection" verlangt von uns, mindestens in jeder europäischen Großstadt eine ultramoderne Pizza-Bäckerei hochzuziehen und gleichzeitig der bösen Konkurrenz das Wasser abzugraben. Bis zu acht menschliche Köche können gleichzeitig den Brei verderben, ersatzweise steigt der Computer ein. Bevor die erste Pizza den Ofen verläßt, heißt es ein geeignetes Lokal zu finden und möglichst geschmackvoll einzurichten. Hier hat man die Qual der Wahl unter nicht weniger als 180 unterschiedlichen Möbelstücken und Verzierungen. Je nachdem, wie Ihr Eure Kneipe ausstaffiert, werdet Ihr von unterschiedlich zahlungskräftigen Kunden besucht. Ist das Personal eingestellt und der Zutatennachschub gesichert, kann es losgehen. Ihr wählt entweder aus einem vorgegebenen Standardrepertoire oder bastelt aus 70 Zutaten die eigenen Pizza-Rezepte zusammen. Dabei sind dem schlechten Geschmack kaum Grenzen gesetzt, und nichts spricht etwa gegen eine Soya-Pizza mit Pfirsich und Hummerbelag. Natürlich darf auch die betriebswirtschaftliche Seite nicht vernachlässigt werden. Wer mit den Lieferanten keine günstigen Verträge aushandelt, steht bald vor der Pleite. Wer auf Nummer Sicher gehen will, eröffnet einfach eine Zentrale der örtlichen Mafia und darf auf die Unterstützung der ehrenwerten Gesellschaft setzen. *VW*

Meine Meinung

"Pizza Connection" ist sicher die originellste Wirtschaftssimulation des vergangenen Jahres. Obwohl alles mit rechten finanziellen Dingen zugeht und wir ordentlich gefordert werden, lacht uns der Pizza-Schalk aus allen Ecken und Enden entgegen. Massenweise Gags und knallige Comic-Grafiken sorgen für Kurzweil. Besonders gelungen ist das aberwitzige Rezepteausprobieren mit anschließendem Test durch eine Geschmacksjury. Bei aller Kocherei vergißt man beinahe, daß man nebenbei noch ein eigenes Firmenimperium managen muß. Das hätte dann allerdings etwas übersichtlicher vonstatten gehen können. Die diversen Menüs und Untermenüs sind nicht gerade logisch aufgebaut und verlangen ein genaues Studium der zentimeterdicken Anleitung. Wer sich hier eisern durchkämpft, wird mit einer witzigen Simulation belohnt und hat für Wochen seinen Spaß.

Pizza-Imperium: Wir überschwemmen den europäischen Markt

Puppenstube: Das komplette Lokal wird von uns selbst eingerichtet

MS-DOS

Hersteller: Software 2000

Distributor: Software 2000

Zirka-Preis: 100 DM

82%

Project Nomad

Das *Starflight*-Konzept ist nicht unterzukriegen. Immer wieder tauchen Spiele mit ähnlichem Potential auf dem heimischen Markt auf: *Project Nomad* ist so ein Kandidat.

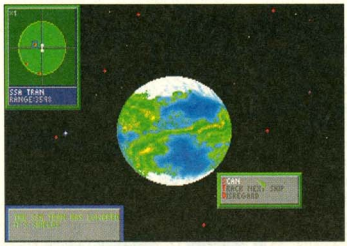
Es gibt Spielkonzepte, die sind einfach nicht totzukriegen: Noch heute finden wir zahlreiche "Neuheiten", die ganz heftig von Elementen solch betagter Klassiker wie *Elite* oder *Starflight* Gebrauch machen. Eines der jüngsten Beispiele ist *Project Nomad* von Papyrus Software (*Indy Car Racing*, *Nascar* – beide in diesem Sonderheft getestet). Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Als Retter der Galaxis haben wir einen ungünstigen Start erwischt. Mit unserem nur notdürftig ausgestattetem Schiff, einer Handvoll Credits auf dem Konto und in einer Umlaufbahn um einen unbekannten Planeten gilt es erstmal, Kontakt zu lokalen Behörden und anderen Piloten aufzunehmen. Spielerisch unterteilt sich *Project Nomad* dabei in verschiedene Bereiche: Per friedlicher Kommunikation mit Offiziellen und fremden Wesen, versucht Ihr mehr über Euren Auftrag, den lokalen Galaxisabschnitt und andere Lebensformen herauszubekommen. Das Gespräch mit einem Gegenüber funktioniert nach dem Stichwort-Prinzip: Aus einer Liste mit passenden Wörtern sucht Ihr Euch das Wunschthema heraus. Gibt's neue Infos, taucht das passende Wort in der Liste auf. Ein Beispiel: Ihr plauscht mit einem ET über eine andere Alienrasse, als Euer Gesprächspartner Auskunft über deren Heimatplaneten gibt. Schwupps: Und schon taucht der Name des Planeten in der Diskussionsliste auf und kann in künftigen Konversationen benutzt werden.

Das haben wir gerne: Im Orbit eines fremden Planeten sind wir vorerst gestrandet

Ist mal kein friedliches Miteinander möglich, kommt Part zwei zum Zuge: Der Kampfmodus. Hier seht Ihr das umliegende Weltall nebst anderen Raumschiffen in 3D. Per Knopfdruck visiert und scannt den Feind und ballert mit der vorhandenen Bewaffnung los.

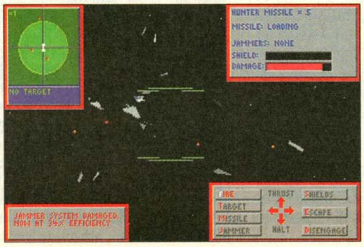
Dummerweise reicht die meiste Munition – wie z.B. Raketen – nicht ewig, und Ihr müßt Euch Nachschub kaufen. Da man in diesem Teil des Universums wohl noch nichts von Geld gehört hat, werden fast alle Geschäfte im Tauschverfahren abgewickelt. Steht Ihr in Verhandlung mit einem Geschäftspartner, reicht ein Klick auf die gewünschte Ware.

Macht Ihr ein zufriedenstellendes Angebot ("Tausche 12 Tafeln shobanische Schokolade gegen zielsuchende Photonenrakete!") ist der Deal perfekt und Ihr könnt Euch neuen Abenteuern zuwenden. *mh*



Aliens laden zum Plausch oder zum Tausch

Wer nicht reden will, muß fühlen: Im Kampf sprechen die Waffen



Meine Meinung

Daß sich Papyrus mit Project Nomad bei so bekannten Klassikern wie Starflight und jüngeren Kollegen wie Star Control bedient hat, kann man in diesem Fall durchaus verzeihen. Im Gegensatz zu anderen Trittbrettfahrern entwickelt Project Nomad schon nach kurzer Zeit seinen eigenen Charme und lädt immer wieder zum Spielen ein. Es gibt so viele Geheimnisse zu entdecken, so viele Waren zu tauschen und so viele Aliens, daß Langeweile nur selten aufkommt. So gelungen die Handels- und Entdeckeroptionen auch sind – im Kampfmodus wird es für meinen Geschmack zu hektisch und ein wenig zu schwer. Zu schnell hat der Retter der Milchstraße ausgedient und muß mangels Waffennachschub oder zu harter Gegner das Handtuch werfen. Auch technisch glänzt Papyrus durch wenig Einfallsreichtum. Nur der sonore Sound des Bordcomputers und zahlreiche Digi-Effekte reichen an den modernen Standard heran.

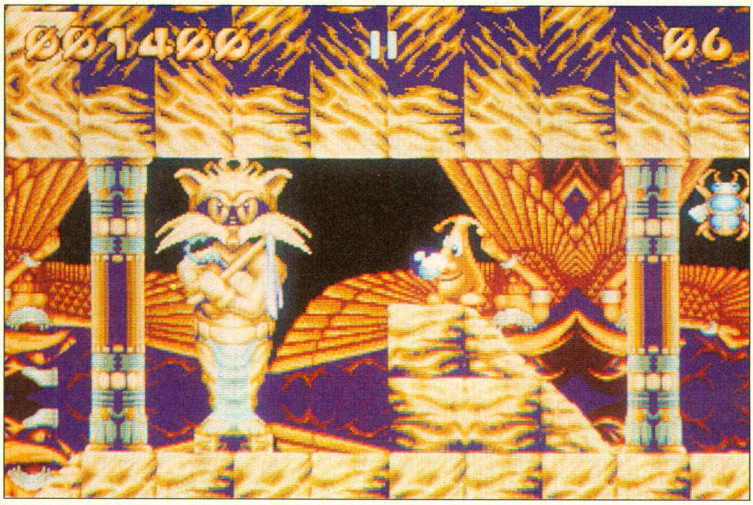
MS-DOS

Hersteller: Game Tek
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 DM

76%

Puggsy

Es gibt nicht viele gute Jump'n'Runs für den PC. Noch immer sind die meisten für den Amiga und die Konsole entwickelt. Doch langsam scheinen die Spieleentwickler auch den Hauscomputer zu entdecken...

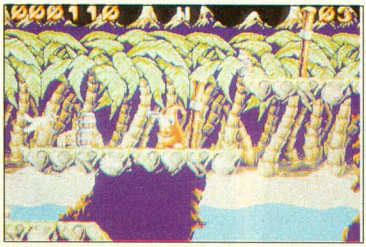


Geheimnisse des Meeres: Unser kleiner Sack auf der Suche nach seinem Raumschiff

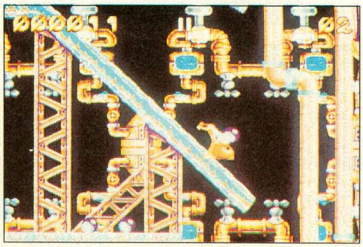
Es ist ein ganz gewöhnlicher Tag, als Puggsy einen kleinen Unfall hat. Er kollidiert mit dem Raum-Zeitkontinuum, wird ein wenig durchgeschüttelt und verliert komplett die Orientierung. An den Gestaden eines weiten Meeres setzt er zur Landung an und verschnauft erstmal ein wenig. Nur ist das Erwachen recht unangenehm, denn irgendein Fiesling hat seine Untertasse gemopst, und ohne die ist unser kleiner Kartoffelsack ziemlich aufgeschmissen. Aber damit nicht genug: Eine Horde riesiger Waschbären hat sich vorgenommen, den kleinen ET auf die abendliche Speisekarte zu setzen, und damit fängt Puggsys Abenteuer erst richtig an. Nicht nur, daß er sich auf die Suche nach seinem Raumvehikel machen muß. Die Ureinwohner haben es sich in den Kopf gesetzt, aus dem kleinen Sack eine schmackhafte Delikatesse zu machen. Mit einem Wort: Puggsy ist ständig auf der Flucht. Unterwegs findet er eine Reihe von Objekten, die sich bei seiner Hüpferei durch die über fünfzig Levels als willkommene Hilfe erweisen: Da sind Feuerwaffen, Taschenlampen, Wasserpistolen, Kerzen, Luftballons und Dynamit, die mit einer eigenen Gesetzmäßigkeit ihre Wirkung in einem Raum der absoluten Schwerkraft haben. Das heißt Ballons steigen langsam auf, schwere Sachen versinken langsam im Wasser oder im Sumpf. Des weiteren hat Puggsy einige interessante Tricks auf Lager: Mit seinen Turnschuhen springt er wie ein Weltmeister, hakt sich mit anderen Teilen von unten an Plattformen und funktioniert andere Gegenstände zu Sprungbrettern um. Das Wichtigste aber in diesem Jump'n'Run ist der Hirnschmalz, den Ihr braucht, um die knackigen Rätsel zu lösen, denen Ihr in den siebzehn Stages begegnet. Die meisten Gänge liegen anfangs noch im Verborgenen. Erst wenn die fünf Weltenwächter besiegt sind, ist der Weg in die Stadt Raclantis frei und der Kampf um Euer Raumschiff kann beginnen. *ps*

Meine Meinung

Was auf den ersten Blick wie ein 08/15-Geschicklichkeitsspiel erscheint, entpuppt sich nach den ersten ziemlich einfachen Levels als anspruchsvoller Härtetest. Eine gute Auge-Hand-Koordination ist unerläßlich, sonst geht es schon recht bald ziemlich böse für Euren Puggsy aus. Zwar ist die grafische Gestaltung (bis auf die Animation unseres unförmigen Helden) recht anspruchslos, dem spielerischen Vergnügen tut das aber keinen Abbruch. Der einzige Haken an dem ansonsten netten Jump'n'Run ist das ziemlich nervige Paßwortsystem: Statt einer Speicheroption müßt Ihr mit einem 27stelligen Code vorliebnehmen.



Schöne Grüße von Mario: Hier hat der Klempner wohl Murks gebaut



Der Fluch der Mumie: Katzen würden Whiskas kaufen

MS-DOS

Hersteller:	Psygnosis
Distributor:	Psygnosis
Zirka-Preis:	100 DM

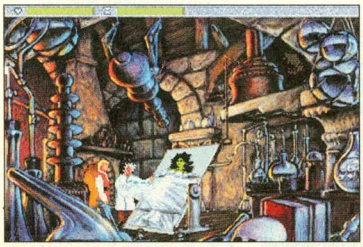
77%

Quest for Glory 4

Mächtiger Magier, tapferer Kämpfer oder trickreicher Dieb – *Shadows of Darkness* wird jeder Veranlagung gerecht. Macht Euch zum vierten Mal auf die Suche nach Ruhm und Ehre.

Resozialisierungsprogramm: Im Sierra-Land können auch Diebe zu Helden werden

Das Adventure-Autorenpaar Lori und Corey Cole hat mit ihrer *Quest for Glory*-Saga eine der beliebtesten Sierra Quest-Reihen der Nachkriegszeit erschaffen. Neben vergleichsweise harten Rätselnüssen wird dem PC-Abenteurer auch ein leichter Rollenspieleinschlag geboten: Gleich zu Beginn könnt Ihr gemäß Eurer eigenen Grundgesinnung zwischen drei Charakteren wählen – Kämpfer, Magier oder Dieb. Die Grundgeschichte bleibt gleich, aber einige Aufgaben werden unterschiedlich gelöst oder umgangen. Zum Beispiel bricht der Kämpfer eine Truhe mit dem Schwert auf, der Magier öffnet sie mit einem Zauberspruch, und der Dieb versucht, das Schloß zu knacken. Außerdem besitzt Ihr rollenspielartige Charakterwerte und Spezialtalente, wie zum Beispiel Kraft, Ausdauer, Glück, Intelligenz oder Sprungkraft. Wendet Ihr Euer Können erfolgreich in der Praxis an, steigen die Werte, und Eure Fähigkeiten werden erweitert. Wie bei reinrassigen Rollenspielen üblich, könnt Ihr auch einen erfolgreichen Charakter aus früheren *Quest for Glory*-Spielen importieren. Ansonsten spielt sich *Shadows of Darkness* wie jedes andere Sierra-Adventure und läßt sich wie gewohnt mit Maus und Iconleiste kontrollieren. Die Suche nach Ruhm verschlägt den *Quest for Glory*-Helden diesmal nach Mordavia – eine mehr als merkwürdige Gegend mit einem wundersamen Wald, einem rätselhaften Schloß, einem finsteren Sumpf und einem kleinen Städtchen, das Stammspieler an Spielburg aus *Quest for Glory 1* erinnert. Bereits nach der ersten Attacke eines blutrünstigen Killerkaninchens merkt der Spieler, daß er in Mordavia unerwünscht ist. Ihr könnt Euch mit Schwert, Zaubersprüchen und einem Verteidigungsschild allerdings schlagkräftig wehren. Action-Spieler freuen sich über die direkte Maus-/Tastatursteuerung, apathische Kopfarbeiter greifen auf die "strategische" Variante zurück: In einem Menü könnt Ihr über Schieberegler für Aggressivität, Magie, Verteidigung und Spezialattacken (je nach Charakter) die Kampftaktik bestimmen. War das Kaninchen trotzdem besser, solltet Ihr Eure Wunden über Nacht heilen lassen: Das Gasthaus in dem Städtchen bietet Euch Unterkunft. Wer jetzt alles verschläft, wird kaum die anderen Gefahren und Besonderheiten in *Quest for Glory* kennenlernen. Gute Nacht! *js*



Sie ist grün und zitrusfrisch: Meister Proppers Traumfrau auf dem OP-Tisch

Meine Meinung

Sierra rüstet sich für die Zukunft: Alle Adventures, die zeitlich nach der VGA-Version von Larry 6 auf den Markt kamen, wurden mit einer neuen Engine programmiert, die nur mit vier Megabyte RAM-Speicher funktioniert. Die im Untertitel von Quest for Glory 4 angekündigten Schattenseiten hat Sierra allerdings erkannt und gebannt: Zeitweilige Systemabstürze und lange Wartezeiten ließen den Spieler früher im Schatten stehen, durch ein Update (z. B. auf der POWER PLAY CD) zeigt sich aber wieder Licht am Horizont. Von technischen Problemen einmal abgesehen, ist für Verehrer von Lori und Corey Coles Adventure-Rollenspiel-Kuddelmuddel die Heldenwelt im Gleichgewicht: Überwiegend schöne Grafiken, stimmungsvolle Soundeffekte, skurrile Individuen, spritzige Texte und ein großes Märchenland lassen das Herz in der Heldenbrust höher pochen. Für mich ist Quest for Glory 4 dieses Jahr das beste Sierra-Adventure.

MS-DOS

Hersteller: Sierra
Distributor: Sierra
Zirka-Preis: 120 DM

75%

Raptor

Apogees Vertikalshooter kündet mit seinem butterweichen Scrolling ein neues PC-Ballerzeitalter an. Dem Vorurteil, der PC sei ein actionlahmer Rechenknecht, wird so jede Grundlage entzogen.

Scoll mich: bei *Raptor* geht's von oben nach unten

Bevor Ihr mit Maus, Joystick oder Tastatur Weltraumpolizei spielen dürft, benennt Ihr Euren Piloten und wählt einen von vier Schwierigkeitsgraden. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad zischen mehr Feindschiffe über den Bildschirm, die zudem mehr Treffer einstecken können und ihrerseits heftiger feuern. An Einsatzorten stehen drei Episoden zur Wahl: Der Bravo-Sektor (einfach), der Tango-Sector (mittel) und die Outer Regions (schwer). Jede Episode ist außerdem in einzelne, vertikal scrollende Levels unterteilt. Solltet Ihr Euch in den in ihrer Schwierigkeit gestaffelten Episoden einmal nicht wohlfühlen, hilft Euch der Autopilot, der dafür sorgt, daß Ihr in einer sich steigernden Reihenfolge behutsam an die schwierigeren Level herangeführt werdet. Sammelt Ihr in den Kämpfen durch die Zerstörung von Feindschiffen und -gebäuden genügend Kohle an (für jeden zerstörten Angreifer oder vernichtete Bodeninstallation werden Euch Dollars auf dem Punktekonto gutgeschrieben), könnt Ihr Euren modernen Fighter zwischen den Leveln im lokalen Hangarshop mit allerlei Waffenextras, Energieschilden und frischer Lebensenergie aufrüsten. Findet Ihr bei aller Bildschirmhektik noch genügend Zeit, die über die Level verteilten Bonusbehälter aufzuschießen, winken Euch begehrte Waffen und Extras quasi umsonst.

Aber Vorsicht! Ihr habt nur ein einziges Bildschirmleben. Am rechten Bildrand ist die Panzerung des eigenen Schiffes zu sehen. Ist die Panzerung futsch, ist das Leben dahin. Durch das Einsammeln von Energiebehältern und das Aufrüsten durch spezielle Schutzschilde, könnt Ihr das Ende hinauszögern. *fh*

Meine Meinung

Raptor reißt die Kluft zwischen Amiga- und PC-Fans noch tiefer ein, denn jetzt haben Commodores Jünger einen Grund wirklich neidisch zu sein: Nie zuvor hat es auf unseren bierernsten Rechenknechten so schön gescheppert und geknallt, selten vorher durften wir in vertikalen Ballerorgien einem so butterweichen Scrolling frönen. Aus dem rollenspielgewöhnten PC wird mit Raptor eine Actionmaschine mit Konsolenqualitäten. Durch den geschickten Kohlekniff "Geld statt Punkte" schießt die Motivation ins Kraut und Ihr ruht nicht eher, bis Ihr die letzte Waffe ausprobiert habt. Ein besonderes Lob verdienen die Programmierer für den extrem knackigen Soundblaster-Sound – so voluminöse Explosionen und krachiges Laserzischen haben wir schon lange nicht mehr gehört. Der für PCs ungewohnt rasante Ballerspaß tröstet sogar über den einzigen Wermutstropfen im Spieledesign hinweg: Die an sich exzellenten Level unterscheiden sich im Aufbau bis auf eine ansteigende Feindquote zu wenig voneinander.

Da geht sie hin, die Lagerhalle

Tief im Dschungel wird gelasert

MS-DOS

Hersteller:	Apogee
Distributor:	CDV
Zirka-Preis:	70 DM

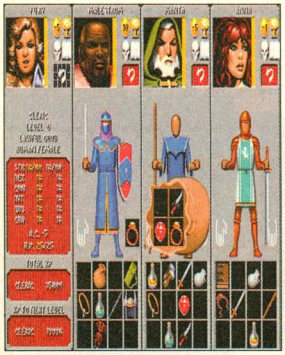
71%

Ravenloft: Strahd's Possession

Dracula läßt grüßen: In SSI's scrollendem Rollenspiel tritt eine unerschrockene Party gegen allerhand Untote und blutrünstige Vampire an.

Hallo Werwolf: Dieses Hündchen führt nichts Gutes im Schilde

Computerrollenspieler kennen sich in TSRs AD&D-Szenarien recht gut aus. Heißen sie nun "Forgotten Realms", "Dragonlance" oder "Dark Sun", unsere Partys haben schon überall gekämpft und gelitten. Nur an ein spezielles Ländchen haben sich die Ritter von SSI bisher nicht gewagt: Die Dungeon-Dimension von Ravenloft. Hier treffen wir nicht auf einfache Orks oder Draconier, sondern prügeln uns mit Untoten, Werwölfen und Vampiren, denn "Ravenloft" ist die dunkle Seite der AD&D-Spielserie. In einer Mischung aus Transsylvanien und finsterstem Mittelalter ist hier alles versammelt, was im Horror-Genre Rang und Namen hat. So treten wir diesmal auch nicht gegen einen besonders bösen Oberzauberer an, sondern prügeln uns mit den Scharen von Baron Strahd von Zarovic, seines Zeichens örtlicher Vampirmeister. Größte technische Neuerung: Im Gegensatz zu den altehrwürdigen Programmen von SSI, die eine Mischung aus 3D-Grafik, Vogelperspektive und isometrischer Kampfsicht boten, wird hier alles in scrollender 3D-Sicht im Stil von "Ultima Underworld" geboten. Allerdings vermissen wir Kurven und Steigungen, hier ist alles in rechten Winkeln angebracht. Auf Wunsch kann auch auf die sprungweise umklappende Blockgrafik zurückgeschaltet werden. Orientierungsschwierigkeiten wird durch eine Automappingfunktion entgegengewirkt, auf der wir unsere eigenen Anmerkungen eintragen können. Gesteuert wird die Truppe komplett mit der Maus. Wer lieber mit der Tastatur arbeitet, hat auch keine Probleme. Der Held wird auf einem separaten Inventarbildschirm verwaltet. Eingesackte Gegenstände klickt man zweckmäßigerweise einfach auf die gewünschte Figur, die dann neue Rüstungen und Schwerter selber anlegt. Gekämpft wird, auch eine Neuerung bei SSI, in Echtzeit. Das heißt, Ihr klickt mit der Maus auf das entsprechende Icon, und der Held prügelt mit Keule, Axt oder Langschwert. Zauberer und Priester können memorierte Sprüche loslassen. Hit- und Manapoints werden durch einen Schönheitsschlaf regeneriert. Ebenfalls neu: Wir generieren nur noch zwei Charaktere am Anfang des Spieles selber. Alle anderen Kämpen gesellen sich erst im Laufe des Spiels zu uns und dürfen jederzeit wieder entlassen werden. *vw*



Inventory: Die Schätze unserer Heldentruppe

Meine Meinung

Erfahrung zahlt sich aus. Obwohl "Ravenloft - Strahd's Possession" nicht von einem SSI-Team programmiert wurde, sondern von der "Dreamforge"-Truppe, merkt man dem Spiel die helfende Hand an. Besonders die Story kann restlos überzeugen. Wir werden im Laufe der Handlung nicht nur mit Obersauger Strahd konfrontiert, sondern dürfen uns an zahlreichen Sub-Plots und Erzählkurven freuen. Mal stellen wir die Ehre eines in Ungnade gefallenen Kriegers wieder her, mal retten wir einen verwunschenen Geist vor ewiger Verdammnis oder führen ein verblichenes Liebespärchen zusammen. Riesige Dungeons, das allseits bekannte AD&D-Regelwerk und schnörkellose "Hack'n'Slay"-Aktion sorgen für Kurzweil. Technisch muß der Hobby-Vampir dagegen des öfteren in den Knoblauch beißen. Weder die unscheinbare Magergrafik, noch das umständliche Inventory-System können heute noch überzeugen. Auch mit dem Echtzeitkampfsystem kann ich mich nicht ganz anfreunden.

MS-DOS

Hersteller: SSI
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 100 DM

78%

Rebel Assault

LucasArts erfüllte den Wunschtraum aller Skywalkers dieser Welt: Als Nachwuchsrebell fliegen wir in *Rebel Assault* knackige Einsätze gegen das Imperium.

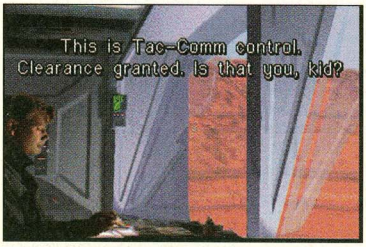
Der Trainingsflug ist happig

Da scheiden sich die Gemüter: Für die eine Hälfte der Sf-Enthusiasten gehört das *Star Wars*-Universum zur Krone der galaktischen Inspiration, für die andere Gruppe ist die Milchstraße nur mit den Helden aus *Star Trek* im Lot. Ein besonders Highlight der Krieg der Sterne-Spiele ist die CD-ROM-Ballerei *Rebel Assault*, zu dem Chefprogrammierer Vince Lee die Idee am heimischen Herd ausbrütete. In *Rebel Assault* schlüpft Ihr in die Haut eines Rekruten (oder einer Rekrutin), um die Rebellenallianz in ihrem Kampf gegen den Imperator und dessen rechte Hand, den miesen Jedi Darth Vader, zu unterstützen. Das Spiel ist in verschiedene Kapitel unterteilt, die wiederum in kleinere Stufen eingeteilt sind. Insgesamt kommt das Spiel auf rund 15 Levels, bevor Ihr die Finalanimation zu sehen bekommt.

Zusätzlich läßt sich *Rebel Assault* in drei Schierigkeitsstufen spielen – je nachdem welche Stufe Ihr gewählt habt, gibt's am Ende eines Kapitels übrigens ein anderes Paßwort. Die meisten Szenen halten sich dabei eng an das Filmvorbild und sind teilweise sogar mit digitalisierten Sequenzen aus den Kinofilmen unterlegt. Am Anfang müßt Ihr erstmal ein paar Trainingsrunden absolvieren – einen Gleiter durch einen Canyon steuern, Zieldrohnen zerschießen und Asteroiden ausweichen – bevor Ihr in den eigentlichen Kampf eingreift. Hier reicht das Spektrum der Einsätze vom Angriff auf einen Sternenzerstörer, die Attacke auf imperiale Walker auf dem Eisplaneten Hoth bis zum Todesstern-Flug in der berühmten Grabenszene. Je nach Einsatz variiert zudem die Perspektive: In einigen Szenen seht Ihr Euer Schiff (oder gar die eigene Pilotenfigur) von hinten, ein anderes Mal ist das Geschehen von oben oder aus einer 3-D-Sicht zu sehen. *mh*

Meine Meinung

Wo LucasArts erster Versuch (X-Wing), die Atmosphäre der Star Wars-Filme einzufangen, noch ein wenig Tücken und Lücken zeigte, brilliert Rebel Assault mit dem "echten" Kinofilm. Abschon "nur" ein Ballerspiel, und obwohl die Aktionen des Spielers durch recht eng vorgegebene Bahnen relativ eingeschränkt ist, kommt diese CD dem Leinwandereignis am nächsten. Die gute Grafik, der exzellente Sound und die rasante Action schleudern jeden Joystickakrobaten in kürzester Zeit aus diesem Universum in die Jedi-Galaxis. Ungeübte Actionspieler werden allerdings am Anfang reichlich fluchen: Trotz variierbaren Schwierigkeitsgrad sind die Anforderungen, die Rebel Assault stellt, deftig. Und trotzdem: Rebel Assault ist immer noch schöner als Kino, weil zum Mitspielen.



Zwischendurch werden solche Videosequenzen eingeblendet um die Story zu erklären

Keine Chance für Roboter: Imperiale Droiden verstecken sich in der Tropfsteinhöhle

MS-DOS

Hersteller:	LucasArts
Distributor:	Softgold
Zirka-Preis:	130 DM

87%

Rings of Medusa Gold

Jetzt sind auch deutsche Softwarefirmen von dem "Gold"-, "Super"-, und "2000"-Fieber erfaßt. Alte Spiele werden – optisch aufgemotzt – mit einem der oben genannten Zusatztitel noch mal unters Volk gebracht.

Action: Tastenwütige dreschen im Actionmodus den Feinden die Pixel zusammen

Im Jahr 1989 gelang der deutschen Softwarefirma Starbyte mit der ungewöhnlichen Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation *Rings of Medusa* ein ganz klarer Überraschungserfolg. Fünf Jahre nach dem Erfolg des Originalspieles meldet sich Starbyte mit einer weiteren Variante von *Rings of Medusa* zurück. Ähnlich wie viele amerikanische Firmen schnappte man sich hier das alte Spiel, fügte einige neue Elemente hinzu, und untertitelte das fertige "neue" Programm mit dem Untertitel "Gold". Kurzum: Am generellen Inhalt von *Rings of Medusa Gold* hat sich im Prinzip nur wenig geändert: Als Prinz eines Märchenlandes müßt Ihr fünf Zauberringe wiederfinden, und durch Handel genügend Geld zusammenkratzen, um damit eine Armee zu kaufen, die den Soldaten einer miesen Magierin widerstehen kann. Wie beim Oldie fangt Ihr mit nur wenig Startkapital an und steuert Euren Helden über eine Landkarte. Betretet Ihr eine Siedlung oder eine Stadt, könnt Ihr mit dem Startgeld Waren einkaufen und gleich Soldaten anheuern. Letztere gilt es wieder aus verschiedenen Rassen und Klassen auszusuchen. Trefft Ihr mit Euren Truppen auf feindliche Einheiten, wird jetzt wahlweise auf einen strategischen Bildschirm oder den Actionmodus umgeschaltet. In der Strategievariante steuert Ihr Eure Truppen rundenweise über eine Hex-Feldkarte. Im Actionmodus seht Ihr nur Euren Prinzen und den Chef der gegnerischen Armee. Im Stil des Prügelspieles *Street Fighter 2* müßt Ihr nun den Gegner besiegen. Ein Energiebalken am oberen Bildrand gibt Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand. *mh*

Meine Meinung

Bei aller Meckerei über die mittlerweile recht unsägliche Sitte, alte Spielkonzepte aus dem Keller zu holen und mit neuen Grafiken aufzuwerten: In einigen Fällen klappt die kosmetische Chirurgie doch ganz ordentlich. Rings of Medusa Gold ist so ein Beispiel – der Charme und der spielerische Inhalt des Vorbildes blieben glücklicherweise komplett erhalten. Die Mischung aus Wirtschaftsromantik und harter Strategie kommt – vor allem wenn sie mit schmucken VGA-Bildern garniert ist – hierzulande bei den Fans sehr gut an. Ein glücklicher Schachzug ist die Einführung verschiedener Kampfvarianten, die dem Spieler – je nach Neigung – viel Freiraum gewähren. Actionhasen kloppen sich mit dem feindlichen Obermotz im Prügelmodus, Taktiker versuchen ihr Glück auf dem Hex-Schlachtfeld. Eines hat Starbyte aber immer noch nicht geändert: Der Schwierigkeitsgrad ist gerade bei Spielbeginn für meinen Geschmack noch eine Spur zu hoch.

Strategisch: Ruhigere Naturen versuchen auf der Hex-Karte zu gewinnen

Je nach Gebiet gibt es für die Städte eine komplette andere Hintergrundgrafik

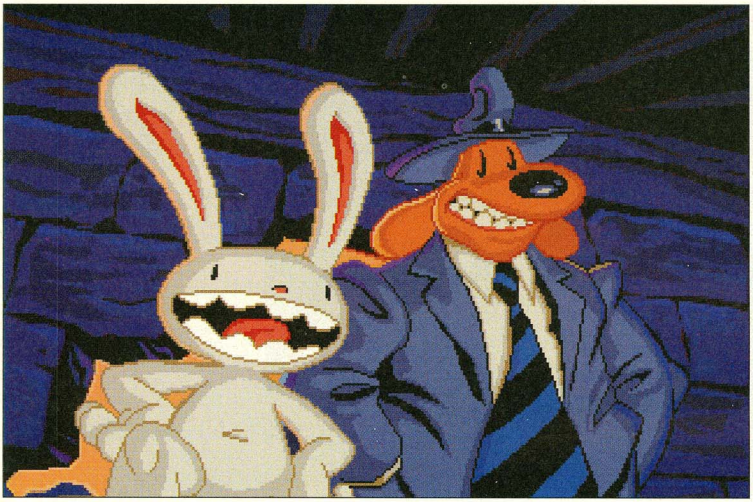
MS-DOS

Hersteller: Starbyte
Distributor: Starbyte
Zirka-Preis: 120 DM

71%

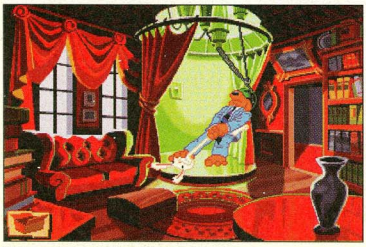
Sam & Max Hit the Road

Der Freelance Police ist nichts zu absurd – Boß Sam und sein Hasen-Sidekick Max suchen einen Bigfoot und besteigen das größte Wollknäuel der Welt.



Testosteronblocker: Max ist nicht gerade ein Playboybunny, hat aber wenigstens lange Ohren

Wer sich in der amerikanischen Underground-Comicszene auskennt, kennt auch den grummeligen Detektivhund Sam und sein zynisches Hasenhelferlein Max. Der LucasArts-Grafiker Steve Purcell ist für die Existenz dieser Schnüffler mit dem Hang zum Sadismus verantwortlich und sorgte bereits für einen Gastauftritt eines Sam-Kostüms in *Monkey Island 2*. Jetzt haben die beiden den Schritt in die digitale Selbständigkeit gewagt und sich mit ihrem "Freelance Police"-Detektivbüro in einer ganz üblen Gegend niedergelassen. Die Detektive in Film und Fernsehen liegen am sonnigen Pool oder in den Armen talentierter Damen, aber die krasse Realität sieht anders aus: *Sam & Max* dürfen den verschwundenen Yeti Bruno samt Reptilienhals-Freundin wieder einfangen. Diese Suche läßt die moderne Interpretation von Sherlock Holmes und Dr. Watson widerwillig in die absurdesten Situationen tapsen. Nachdem sie auf dem Rummelplatz fast vom Feuerschlucker angesengt werden und siamesische Zwillinge sie ins Kreuzverhör nehmen, machen sie noch einen romantischen Ausflug im Plastikschwan durch den "Tunnel of Love" und rotieren sich an der "Cone of Tragedy" bewußtlos. Aber das war nur der Aperitif zu einem Sieben-Gänge-Gourmetmenü des Slapsticks: Mit der Seilbahn besteigen *Sam & Max* ein Wollknäuel, das hundertausend Omas in Millionen Jahren nicht verstricken könnten, besuchen einen "Jurassic Park" mit verrosteten Stahldinosauriern, spielen eine Runde "Gator Golf" und üben sich im letzten Nervenkitzel, den die gelangweilte Wohlstandsgesellschaft noch hat: Bungee-Jumping. Der Hit auf der nach oben offenen *Sam & Max*-Schwachsinnsskala ist jedoch "Highway Jumping": Während der rauschenden 3-D-Fahrt mit dem Bluesmobil von Schauplatz zu Schauplatz, dürft Ihr mit Sams Dickschädel vom Autodach aus in Straßenschilder springen. Abschließend noch eine technische Bemerkung: Für *Sam & Max* hat LucasArts Ron Gilberts und Gary Winnicks altbewährtes "SCUMM"-System (Scumm, engl. = Abschaum, auch Abk.: Story Creating Utility for Maniac Mansion) gründlich renoviert: Die Textbefehle zum Anklicken wurden verbannt, und die LucasArts-Leute schielten stark nach Coarsegold. – Jetzt gibt es wie bei Sierra grafische Icons samt Wechsel-Cursor für benutzen, wandern und so weiter. That's all folks! *js*



Doggystyle: Mach mir den Hund

Meine Meinung

Phantastisch, genial, brillant ... Mir gehen zwar nicht die Superlative aus, aber sie würden diesen Wertungskasten sprengen. Sam & Max ist das Abgedrehteste, was sich zur Zeit auf Magnetspuren und Silberplatten festnagen kann. Der schneeweiße Götterhase schlägt die Konkurrenz locker mit dem linken Lauschelöffel und sprintet sogar an Day of the Tentacle vorbei. Die Witze sind anarchistischer als jede linksradikale Splittergruppe, die Story ist verrückter als Hannibal Lector zu seinen besten Zeiten, Sam ist cooler als Sam Spade und Philip Marlowe zusammen und Max ist niedlicher als ein ganzer Wurf Ewok-Babys. Grafisch bewegen sich Hund und Hase ebenfalls auf höchstem Zeichentrickniveau und der Soundtrack lädt zum lockeren Mitswingen ein. Allerdings muß ich Sam & Max auch an den Ohren ziehen: Das neue Steuersystem mit dem Wechsel-Cursor à la Sierra ist nicht optimal ausgefeilt – mit einer Träne im Knopfloch gedenkt man der wegrationalisierten LucasArts-Anklickverben.

MS-DOS

Hersteller: Lucas Arts

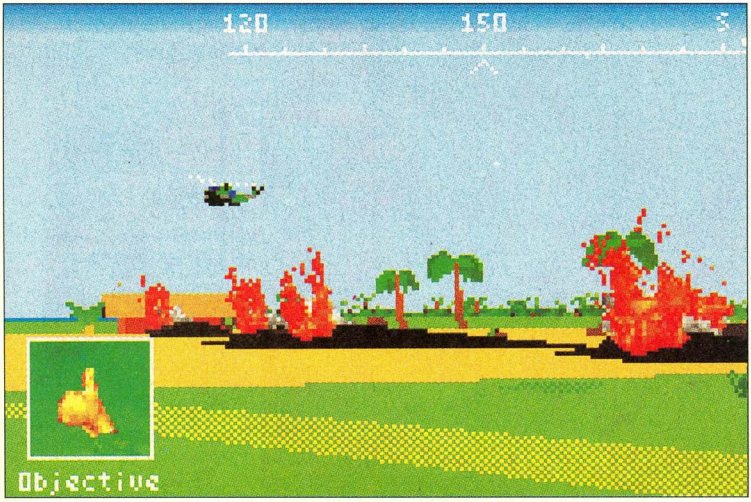
Distributor: Softgold

Zirka-Preis: 120 DM

92%

Seal Team

Das amerikanische Trauma, Nummer Eins als Computerspiel: Als Chef einer Einsatztruppe macht Ihr Jagd auf den bösen Vietcong.

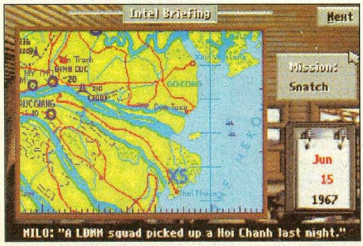


Per Funk könnt Ihr Euch Hubschrauberunterstützung anfordern

Keine militärische Niederlage hat so tiefe Wunden in die amerikanische Volksseele geschlagen, wie der Rauswurf aus dem kommunistischen Vietnam. Waren die Truppen vorher fast immer siegreich, so gab's in den sechziger und siebziger Jahren im asiatischen Dschungel gewaltig eins auf die Nase. Das traurige Ende vom Lied: Fast 80000 tote Amerikaner, unzählige tote Vietnamesen und eine angeschlagene Weltmacht.

Von dieser ernüchternden Realität findet in Electronic Arts "Seal Team" natürlich nichts statt. Hier ist die Soldatenwelt noch weitgehend in Ordnung und die "richtige" Seite gewinnt. Ihr übernehmt die Rolle eines "Point Mans", des Chefs einer Elite-Kampfeinheit, bestehend aus vier Navy Seals. Bevor Ihr Euch mit den kommunistischen Charlys um die wahren Werte der Menschheit prügeln könnt, heißt es zunächst einmal eine kampfkräftige Truppe zusammenzustellen. Jeder vorgegebene Seal glänzt mit anderen Werten in Treffsicherheit, Waffenkunde, Ausdauer und Stärke. Einzelne dieser Werte verbessern sich automatisch im Laufe der Kampfhandlungen. Startpunkt ist irgendwo in der Zeit von 1966 bis 1969.

Novizen versuchen sich besser erst an einer Einzelmission, alte Kämpen steigen gleich in den Campaign-Modus ein und schreiben dort die Geschichte neu. Je nach Auftragsart geht die Truppe auf Erkundungsmissionen, greift Bunker des Vietcong an oder legt einen teuflischen Hinterhalt. Obwohl in Einzelfällen Hubschrauber oder Flußboote unterstützend mitfeuern, werden die Kampfhandlungen im wesentlichen von der Viererertruppe ausgeführt. Das vietnamesische Heimatland wird entweder in scrollender 3-D-Sicht geboten oder zur besseren Übersicht auf einer strategischen Karte aus der Vogelperspektive. Dieses Kärtchen ist zoombar und zeigt alle landschaftlichen Besonderheiten. Ist die Truppe in der 3-D-Welt unterwegs, kann man entweder durch die Augen des Frontmannes blicken oder seine Kamera schräg über den Köpfen der Truppe aufhängen. Auf Wunsch verändert die Truppe die Formation und schwärmt dann entweder als Diamant oder V-Formation aus. Sind die jeweiligen Aufträge der Mission erledigt, genügt ein Funkspruch und die Überlebenden der Truppe werden ausgeflogen. *vw*



Vergangenheitsbewältigung: So einfach werden Kriege gewonnen

Meine Meinung

Wer mit militaristischen Simulationen seine Probleme hat, sollte einen weiten Bogen um "Seal Team" machen. Hier wird völlig unreflektiert und mit einer reichlichen Portion Hurra-Patriotismus der Vietnamkrieg abgefeiert. Wer diese moralische Hürde trotzdem nehmen will, steht vor einer weiteren, diesmal technischen Barrikade – die Programmierer haben keine Glanzleistung abgeliefert. Kanonenboote tuckern über Land, Hubschrauber schießen deutlich daneben und Explosionen finden des öfteren unsichtbar aber trotzdem wirkungsvoll statt. Das Spielprinzip muß deshalb schon einiges hergeben, um bei soviel Mängeln trotzdem Spaß zu machen. Strategisch wird nach kurzer Eingewöhnungszeit einiges geboten. Anfangs simple Missionen entwickeln sich zu echten Kopfnüssen, scheinbar stupide Aufträge sind nur mit viel Überlegung zu schaffen. Dieses Programm sollte man auf jedenfall Probe spielen und dann selbst entscheiden, was man sich an Soldatenalltag zumuten möchte.

MS-DOS

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 DM

71%

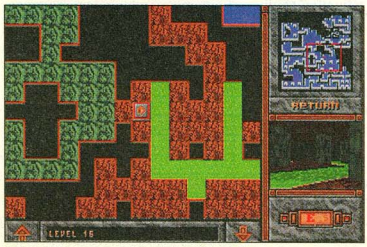
Shadowcaster

Umgeformt und Spaß dabei: In Origins scrollendem Fantasyland steuern wir gleich sieben Mutanten durch ein unterirdisches Labyrinth.

Der Obermotz lädt zum finalen Kampf in seine Festung

Steve und Brian Raffel von Raven-Software sind den Rollenspielern spätestens seit dem ansprechenden Amiga-Programm "Black Crypt" in guter Erinnerung. Inzwischen arbeiten die beiden an einem neuen Action-Rollenspiel, das sich der "Doom"-Engine bedient und entsprechend mit einem Affenzahn über den Monitor flitzt. Quasi als Fingerübung für diesen Geschwindigkeits-Overkill produzierten die Brüder für Origin das Fantasy-Rollenspiel "Shadowcaster". Auch hier scrollt die Umwelt, der Schwerpunkt liegt aber nicht so sehr auf adrenalinfördernder Action, sondern mehr auf puzzlelastigen Ritterabenteuern.

In "Shadowcaster" steuern wir einen Solocharakter durch ein weitläufiges, ober- und unterirdisches 3D-Labyrinth. Je nach Rechnerleistung können wir zwischen zwei unterschiedlich großen Bildschirmfenstern wählen oder den Bildschirm nach Bedarf verkleinern. Obwohl wir nur mutterseelenallein unterwegs sind, verfügt unser Held über die unterschiedlichsten Fähigkeiten. Der einfache Grund: Er ist ein Formwandler und kann seinen Körper in sechs Metaformen verändern. Anfangs können wir unseren Menschen nur in einen wehrhaften Großkater verwandeln, später sind noch Steingolems, fliegende Drachen, tauchfähige Frösche und Zwerge im Angebot. Immer wenn wir einen besonderen Abschnitt im Spiel geschafft haben, treffen wir auf einen magischen Obelisken und erhalten als Belohnung eine neue Metaform. Jeder dieser Mutanten verfügt über spezielle Fähigkeiten. So ist der Zwerg etwa ein sehr guter Heiler und kann auch in verwinkelte Seitenarme des Labyrinths vorrücken, während z.B. der Frosch in überflutete Bereiche abtauchen kann und dort mit Dreizack und Elektroschock Jagd auf Monster macht. Lavafelder oder Giftseen werden am zweckmäßigsten per Drachen oder fliegendem Auge überwunden. Treffen wir auf eines der überall verteilten Monster, leidet natürlich unser Hitpoint-Konto, das nur durch schnödes Abwarten oder Heiltränke wieder aufgebessert werden kann. Ebenso verhält es sich mit den Mana-Punkten, die zur Verwandlung unseres Helden in eine der Metaformen benutzt werden. Ist der Energievorrat verbraucht, verwandeln wir uns wieder in die menschliche Urform und müssen warten, bis die Batterien erneut aufgeladen sind. *vw*



Alles Wissenswerte wird mitgezeichnet

Meine Meinung

Knallbunt geht's zu in Origins Edel-Dungeons. Ob nebelverhangene Schauerlabyrinthe oder abgetaucht im Unterwasser-Level, das jeweilige Monsterauge wird mit abwechslungsreicher Grafik und flüssig scrollenden Kerkerwänden belohnt. Für besonders gelungen halte ich das unverbrauchte "Monster-Wechsle-Dich"-Spielchen. Obwohl wir alleine unterwegs sind, kommt so nie Langeweile auf, sondern wird für Abwechslung gesorgt. Schaffen wir eine Stelle nicht als Zwerg, dann klappt's vielleicht als Drache. Ebenfalls gelungen ist das Automapping- und Inventory-System: Kurze Mausklicks durch übersichtliche und logische Menüs stören nie den Spielfluß. Der wird höchstens durch die unnötigen Wartezeiten zur Hitpoint-Regenerierung gehemmt. Hier hätte eine einfache "Rest"-Funktion Wunder gewirkt. So muß man teilweise fast zehn Minuten Däumchen drehen, bis es weitergeht. Trotzdem ein nettes Action-Rollenspiel, das technisch auf der Höhe ist.

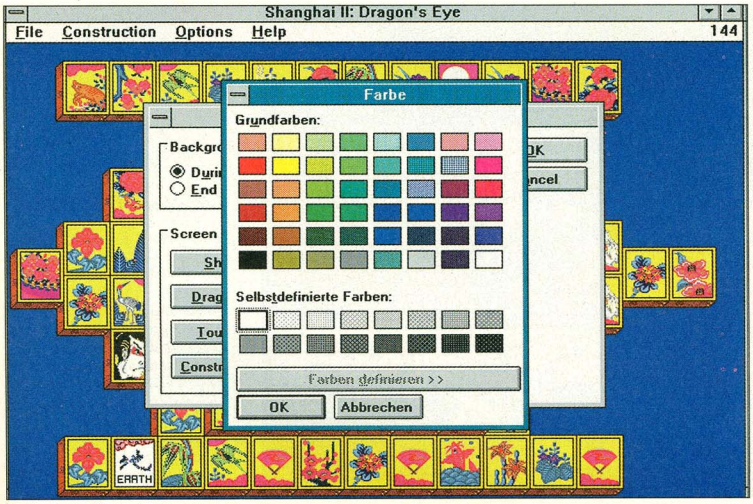
MS-DOS

Hersteller: Origin
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 DM

74%

Shanghai II

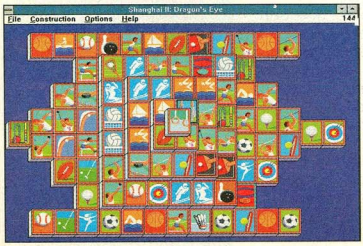
Mah-Jongg erblickte schon früh das Licht der Welt. Doch erst im Jahre 1920 verfiel die westliche Welt dem Reiz der Steine. Activision zeigt uns mit *Shanghai II*, daß ein gutes Spiel nicht totzubekommen ist.



Farbenfroh: *Shanghai 2* gibt sich bunt

Zusätzlich zum Standardspiel namens "Shanghai", das man ähnlich wie eine Patience mit sich selbst spielt, gibt es jetzt ein Zwei-Personenspiel mit dem sinnigen Namen "Das Auge des Drachens". Hintergrund dieses Spiels ist die Legende der Roten Kaiserin, die ihrem Mann zwei Kinder gebar: Ein Junge mit schwarzen Augen und eine Tochter, deren Augen wie aus Elfenbein waren. Doch dann wurde das Mädchen entführt. Verdächtigt wurde ein Magier, doch es gab keinen Beweis. Die Tochter blieb verschwunden. Zwanzig Jahre später folgte der Sohn seinem Vater auf den Thron. Das Mädchen jedoch, das der Magier gefangenhielt, hatte sich in der Zwischenzeit zu einem Drachen verwandelt, mit dem der Zauberer das Land vernichten wollte. Der Kaiser schlug ein Geschäft vor: Sollte der Magier in einem Spiel, das er "Auge des Drachen" nannte, verlieren, würde er sich dem Kaiser unterwerfen. Der Kaiser gewann, doch seine Schwester blieb ein Ungeheuer. Um ihr in ihrer Einsamkeit Beistand zu leisten, sollte der Magier nun auch den Bruder verwandeln. Und so geschah es dann, daß das Land von zwei Drachen beherrscht wurde. Ziel des *Dragon's Eye* ist ebenfalls die Schaffung eines Drachens. Der Drachentöter muß jeweils zwei zusammengehörende Teile von der Spielfläche nehmen, um den Meister so an der Vollendung seines Werkes zu hindern. Beide Rollen können hier jeweils vom Computer oder einem zweiten Mitspieler übernommen werden. Eigentlich ist diese Mah-Jongg-Version viel komplexer als das Standardspiel. Sie aber hier in all ihren Grundzügen zu erklären, würde eindeutig den Rahmen sprengen. Aber auch ganz normale Mah-Jongg-Spiele sind möglich, und da ist das Schema ja hinlänglich bekannt: Immer zwei passende freistehende Steine vom Spielfeld nehmen, und wer nicht mehr weiter weiß, der kann sich vom Computer helfen lassen. Habt Ihr zwei passende Klötzchen erwischt, so verschwinden sie mit einem für die Spielgruppe eigenen Geräusch. Wem die chinesischen Originalsteine auf die Dauer zu langweilig sind, der kann getrost auch andere Motive wählen. Da gibt es noch Fantasy-Figuren, Tiere, Fahnen, Sportarten oder auch nur einfache Zahlen, die sich in allen Formen des chinesischen Tierkalenders anlegen lassen.

Shanghai II gibt es in drei verschiedenen Versionen: Windows, DOS und Mac, die aber in ihrer Bedienung und den Regeln miteinander weitestgehend identisch sind. Nur die DOS-Version macht da eine kleine Ausnahme: Da könnt Ihr Dragon's Eye nur spielen, wenn Ihr vorher vier Tournamentspiele gewonnen habt. *ps*



Der Klassiker in neuem Gewand

Meine Meinung

Shanghai II ist eines der typischen "Zwischendurchspiele", mit denen man sich nach getaner Computerarbeit die Zeit vertreibt. Selbst Kollege Weitz läßt es sich nicht nehmen, ab und zu zwischen allen SVGA- und CD-ROM-Programmriesen in einen spielerischen Minimalismus zu verfallen. Genau wie bei Solitär ist auch hier wieder zu sehen: All die Flugsimulationen, Rollenspiele und Strategien kommen und gehen, die echten Klassiker bleiben bestehen. Denn meistens sind die simpelsten Spielideen immer noch die besten. Auch wenn es mittlerweile zahlreiche Sharewareversionen dieser Dominomutation gibt, Shanghai II hat vor allem durch das "Auge des Drachens" eine echte Daseinsberechtigung.

MS-DOS

Hersteller: Activision
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 DM

70%

Superhero League of Hoboken

Stardesigner Steve Meretzky auf neuen Spiele-Pfaden: Gleich mit neun Comic-Superhelden schreiten wir zur Rettung des postatomaren Amerikas.

Hau drauf: Ein gefährlicher Mutant greift unsere Truppe an

Das amerikanische Softwarehaus Legend ist seit Jahren ein Begriff für Text-Adventure-Unterhaltung auf höchstem Niveau. Mit der "Spellcasting"-Reihe und dem "Gateway"-Doppel hat man das altehrwürdige Genre technisch und inhaltlich bis aufs Letzte ausgereizt. Mit Steve Meretzkys "Superhero League of Hoboken" betritt man spielerisches Neuland und serviert uns eine knallwitzige Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Wir befinden uns irgendwann im 23. Jahrhundert. Die Menschheit hat die Umwelt endgültig versaut. Der atomare Krieg ist geschlagen, die Polkappen sind geschmolzen und halb Amerika steht unter Wasser. Der Staat New Jersey ist in kleine Fürstentümer zerfallen, die sich alle untereinander an die Kehle wollen. Wir könnten längst das Licht ausmachen, gäbe es nicht die "Superhero League", eine Truppe exotischer Mutanten, die über den letzten Resten der Zivilisation wachen und gegen ihren Erzfeind Doktor Entropy kämpfen. Diese Trupe nehmen wir unter unsere Mausfittiche und schreiten zur Rettung Amerikas. Die Handlung ist nicht linear aufgebaut, sondern in 32 einzelne Missionen aufgeteilt, die jeweils in Fünferblöcken zusammengefaßt sind und im Schwierigkeitsgrad kontinuierlich steigen. Wesentliche Teile unserer Abenteuer bestreiten wir auf der bewährten "Xanth"-Spieloberfläche. Neben einem großen Inventory, einer Leiste mit Befehls-Icons und einer Kompaßrose für schnellen Maus-Durchmarsch sorgt ein großes Grafikfenster für Atmosphäre. Betreten wir einen neuen Handlungsort, wird auch ein neues, teils animiertes Bild geladen. Sind wir in den monsterverseuchten, umweltgeschädigten Landschaften unterwegs, dann sehen wir alles aus der Vogelperspektive, wobei auf dem Bildschirm nur Bereiche erscheinen, die wir auch wirklich schon betreten haben – Alles andere bleibt vorerst im mysteriösen Dunkel.

Amerika von oben: Unsere Abenteuerreisen aus der Vogelperspektive

Treffen unsere diversen Helden auf eine von dreißig Monstergattungen, dann beginnt eine rundenweise Prügelei mit Superfähigkeiten und allerhand Waffen. Bleiben wir siegreich, dann werden automatisch Erfahrungspunkte verteilt und Beförderungen ausgesprochen. Jeder Held hat natürlich einen eigenen Charakterbildschirm, auf dem wir unsere Schutzbefohlenen verwalten dürfen. *vw*

Meine Meinung

Steve Meretzky bürgt für Qualität. Der Altmeister des extraschrägen Humors liefert eine dermaßen abgedrehte Adventure-Rollenspiel-Mischung, daß man von Heiterkeitsausbrüchen gebeutelt wird. Besonders wer sich in amerikanischer Geschichte und Politik auskennt, kommt auf seine Kosten: Mit Anspielungen auf die aktuelle Lage wird nicht gespart. Nur sollte man nicht den Fehler machen und "Superhero League of Hoboken" für ein ausgewachsenes Rollenspiel halten. Trotz Gegenständen, Hit- und Experiencepoints bleibt das Spiel in weiten Teilen ein Adventure mit anspruchsvollen Rätselaufgaben, die nur mit den nötigen Sprachkenntnissen zu lösen sind. Bevor alle 32 Puzzle geknackt sind, vergeht einige Zeit. Der Rollenspielanteil sorgt zwar für Juxatmosphäre, stellt aber keine größeren Herausforderungen dar. Ein höherer Schwierigkeitsgrad hätte nicht geschadet und das Vergnügen noch erhöht.

MS-DOS

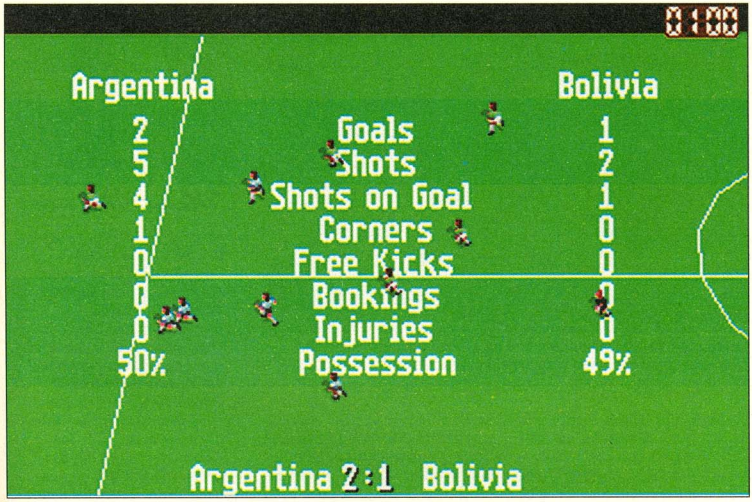
Hersteller: Legend
Distributor: Accolade
Zirka-Preis: 100 DM

85%

Sierra Soccer

World Challenge Edition

Unglaublich: Mit *Sierra Soccer* hat die erste große amerikanische Softwarefirma ein Computerfußball für Amigas geschaffen.



Halbzeit: Statistiker freuen sich über viel Information

Da rollt sich ja der Strumpf von selbst zusammen. Noch vor wenigen Jahren zeigte man in Amerika den Europäern und ihrem Fußballfaible einen dicken Vogel, und dieses Jahr stellt sogar der amerikanische Adventure-Spezialist Sierra ein Soccer-Sim auf die Beine. Eigentlich wurde es für Dynamix in England programmiert, da sich im Wilden Westen kaum jemand mit Commodores Renner auskennt.

Spielerisch paßt sich *Sierra Soccer* lückenlos an den üblichen Genrevertreter an: Zu Beginn wird der passende Spielmodus (Freundschaftsspiel oder Weltmeisterschaft) und eine von 26 vorgefertigten Mannschaften ausgesucht. Daraufhin stöpseln sich bis zu acht Mannen ein, die abwechselnd gegeneinander spielen. Natürlich wird vor jedem Match die optimale Taktik in Form von Aufstellung und Spielstrategie ausgewählt. Endlich im Stadion, seht Ihr das Spielgeschehen aus einer abgeschrägten Vogelperspektive und überblickt einen relativ großen Ausschnitt des Spielfeldes. Die imaginäre Kamera folgt dem Leder dabei wie zum Beispiel in *Striker* automatisch. Ihr steuert, wie könnte es auch anders sein, stets den ballführenden Spieler. Sollte es vorkommen, daß keiner Eurer Spieler im Ballbesitz ist, wird das ballnächste Teammitglied geführt. Auf Knopfdruck schießt Ihr das Leder von dannen, paßt oder grätscht in die Beine eines Gegners. Kopfballduelle sind dabei genausogut möglich wie Fallrückzieher. Wird ein Spieler von hinten angegriffen, pfeift der Mann in schwarz Freistoß, der ähnlich wie in *Striker* über eine elliptische Schußkurve ausgeführt wird. Neben einer Replay-Funktion warten nach jeder Halbzeit Statistiken und nach jedem Spiel eine Abspeicherfunktion. *kn*

Meine Meinung

Alle Achtung, aber Sierra hat sich beim ansonsten in Amerika recht stiefmütterlich behandelten Fußball viel Mühe gegeben und ein bewährtes Erfolgsrezept aus der Schublade gezogen: Man nehme die Zutaten zwei erfolgreicher Vorgänger, in diesem Fall Striker und Sensible Soccer, werfe alles in einen britischen Kochtopf und schon ist er da, der eigene Soccer. Dabei wurde von beiden Programmen zwar nicht das beste, aber auch nicht das schlechteste importiert. Die Minisprites sind zwar gut animiert und passen genauso wie die Sensible-Vorbilder, können sich in der Verteidigung jedoch nie entschließen, wer denn nun gesteuert werden will. Die teils chaotische Wechselei und die teilweise übermäßige Computerstärke machen Sierra Soccer nur für Geübte interessant. Zudem nervt ein ständig pfeifender Schiri, der jeden Angriff, der von hinten kommt (auch wenn er vorbei geht), pfeift oder mit Gelb bestraft. Ansonsten bietet Sierra Soccer tagelangen Spaß. – Einsteiger müssen sich jedoch erst eingewöhnen.

Sieht wie *Sensible Soccer* aus, ist es aber nicht

Gruppenkrieg: die WM im Überblick

AMIGA

Hersteller: Sierra
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 DM

74%

Sim City 2000

Städteplaner aufgepaßt! New York, Mexico City, Athen – es reicht! Bevor Ihr die nächste urbane Katastrophe mit Slums, Smog und Gewalt verschuldet, übt erst mal mit *Sim City 2000*.

Sim Ant, *Sim Farm*, *Sim Planet*, *Sim Life* – Will Wrights Stadtbauklassiker *Sim City* hat eine *Sim*-Lawine ins Rollen gebracht und vom Super Nintendo bis zum Macintosh jedes System erobert. Die ganze Welt baut Straßen, plant Steuererhöhungen und ärgert sich über steigende Kriminalitätsraten und zunehmendes Verkehrschaos. Jetzt läßt Maxis uns mit *Sim City 2000* die Metropole der Zukunft errichten.

Bürgermeister-Veteranen, die beim Vorgänger schon fleißig mitgebuddelt haben, werden sich die Augen reiben: Während man *Sim City* aus der übersichtlichen, aber nüchternen Vogelperspektive betrachten durfte, wird die 2000er Variante isometrisch auf dem Monitor präsentiert. Die perspektivische Darstellung wurde auch gleich für spielerische Renovierungsarbeiten genutzt: Alpenfans können sich mit dem mitgelieferten "Terrain Editor" auch ein Schweizer Bergdorf erschaffen. Norddeutsche Traditionalisten dürfen allerdings ihre alte *Sim City*-Flachstadt importieren und damit weiterspielen.

Weitere grundlegende Änderungen gibt es nicht, nur viele Verfeinerungen, neue Statistiken und einen enormen Funktionszuwachs. Mit den Steuergeldern der Sims könnt Ihr nicht nur Einkaufszentren, Industriegebiete und Wohnblocks errichten, sondern habt weit mehr Freiheiten: Es gibt Zoos, Vergnügungsparks, Schulen, Universitäten, Wasserwerke und sogar Windkraftturbinen. Außerdem darf der Stadtplaner von morgen auch vierspurige Autobahnen teeren, Linienbusse zum Rollen bringen und auf einer Untergrundübersichtskarte ein U-Bahn-Netz verlegen. Sind die Bewohner der Stadt zufrieden, zahlen sie fleißig ihre Steuern, wählen Euch erneut zum Bürgermeister und vermehren sich brav. Steigt hingegen die Kriminalität, der Verkehrslärm oder die Arbeitslosenrate auf New Yorker Niveau, gleicht die moderne 3-D-Metropole bald einer Wildwest-Geisterstadt oder John Carpenters "Klapperschlangen"-Vision von Manhattan.

Andererseits ist eine blühende Stadt mit gesunder Luft, ohne Verbrechen und schwerreiche Bürger so langweilig wie die dritte Wiederholung von Beverly Hills 90210. Doch damit die Wohlstands-Tristesse nicht zum Nickerchen auf der Tastatur führt, hat Maxis das bei Sadisten und Digitaldominas allseits beliebte Katastrophen-Menü erweitert: Ihr könnt die Sims jetzt auch mit Vulkanausbrüchen und Ufo-Attacken ärgern. *js*

Japanische Katastrophenfilme und ihr Einfluß auf amerikanische Spiel-Designer: Ein Alien verputzt ein paar Sims zum Frühstück

Letzte Meldung: Sim City 3000 kommt Weihnachten 2987 mit VR-Handschuh und 3-D-Brille in die Geschäfte

Meine Meinung

Nachfolger sind meist mieser als das Original – dieses ungeschriebene Gesetz der Kinofilme gilt nicht für Will Wrights Großstadt-Geniestreich Sim City 2000. Die perspektivische Grafik ist hübsch und übersichtlich und die Mausbedienung ein Genuß. Ansonsten ist das Leben eines Boomtown-Bürgermeisters die Hölle: Im Slumviertel gibt es Bandenkriege, die achtspurige Autobahn ist dicht, das Krankenhaus ohne Strom und ein außerirdischer Roboter zertrampelt einen Kindergarten. Was tun? Autos aus der Stadt verbannen und eine U-Bahn bauen oder die Energieversorgung auf Windkraft umstellen? Die schier unendlichen Experimentiermöglichkeiten machen Sim City 2000 zu einem kreativen Spieleleckerbissen mit Anspruch, der fast keine Kritik zuläßt und selten langweilig wird. Und wenn doch, kann man immer noch das Katastrophenmenü walten lassen. Als Hamburger vermisse ich nur die Option für Hafenstraßen-Hausbesetzer.

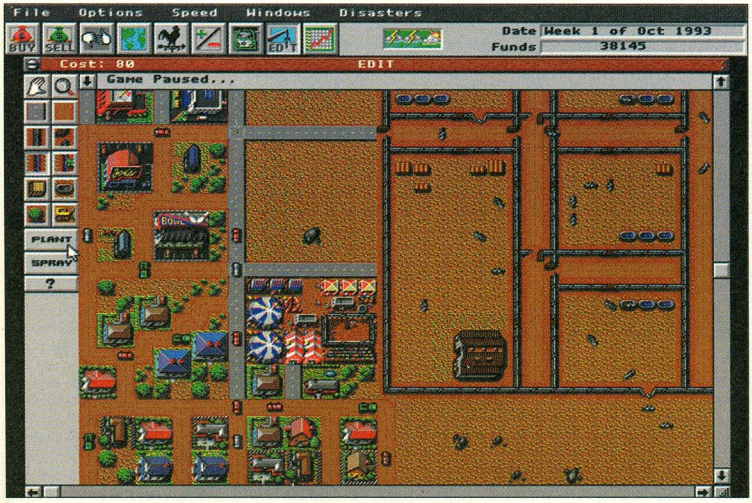
AMIGA

Hersteller: Maxis
Distributor: Spectrum Holobyte
Zirka-Preis: 120 DM

90%

Sim Farm

Nicht immer sind es die dümmsten Bauern, die die dicksten Kartoffeln ernten. Bei den Simulationsexperten von Maxis muß man schon ein wenig mehr können, als nur den Flug der Schwalben deuten.

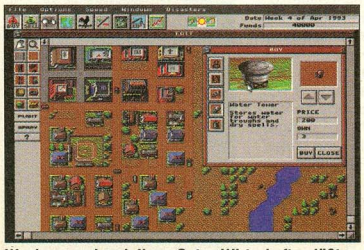


Stampede in Simtown: Viehzeug sollte man, wenn möglich, nicht halten

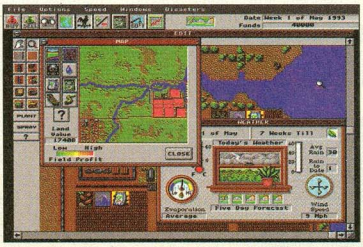
Das Karree, in dem Ihr beginnt, bietet in der Regel Platz für drei Felder und das Wohnhaus an sich. Die Wahl der Feldfrucht hat den größten Einfluß auf den weiteren Verlauf des Spiels. Manches Gemüse ist relativ preiswert in der Aussaat, bringt dafür aber auch wenig Profit. Jeder hat mit der Zeit seinen vegetarischen Favoriten auserkoren, bei mir ist es die Erdbeere. Sie ist zwar ein wenig sensibel was klimatische Einflüsse betrifft, fachmännische Pflege dankt sie aber mit hoher Qualität und dem entsprechenden Preis. Wichtig ist, daß man die Pflanzzeit beachtet. Dazu schaut man am besten ins Handbuch oder, was am einfachsten ist, läßt sich im Hilfsmenü beraten. Danach heißt es: Spritzen, was das Zeug hält! Nichts da mit ökologischem Landbau. Wer hier als kleiner Ökologe startet, der wird als Ökonom unweigerlich scheitern. Unsere chemischen Keulen an Fungiziden, Herbiziden, Pestiziden und Kunstdünger müssen nun irgendwie auf die Felder kommen. Das kann man von Fremdfirmen erledigen lassen, kostet aber auf die Dauer nur unnötig Geld. Also muß ein eigener Fuhrpark her. Der wiederum braucht eine Scheune, sonst steht er im Regen und vergammelt zu schnell. Ihr solltet Euch also sehr gut überlegen, was Ihr so braucht, denn alles kostet Geld. Außerdem müssen die Felder miteinander verbunden werden. Das kann ein einfacher Weg sein, oder aber eine richtige Straße. Ein Untermenü sagt Euch jetzt ganz genau, auf welchem Feld was fehlt. Im Extremfall erscheint auf dem Acker selber ein Symbol, welches sagt, das z.B. gerade eine Horde gefräßiger Käfer Euer Sinsemilla vertilgt. Dem Ruf nach mehr Straßen zum Beispiel solltet Ihr übrigens sofort Folge leisten, sonst ziehen die Leute weg und Ihr seid nur noch ein armer Terrone. *ps*

Meine Meinung

Es stimmt schon, die Simulationen von Maxis sind nicht unbedingt etwas für einen schießwütigen Heißsporn. Wer aber dem Zen-Buddhismus näher steht als der Luger, kommt hier voll auf seine Kosten. Eine kleine Welt wächst und gedeiht unter Euren Händen, schließlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis sich Besitzerstolz breitmacht. Hemmungsloser Expansionismus und die Gier nach mehr nehmen überhand, daß selbst echten Hacienda-Besitzern die Zigarre aus dem Mund fällt. Psychologen nennen so etwas "im Fluß sein". Gemeint ist das vollkommene Aufgehen in einer Aufgabe, und nur wenige Spiele sind dabei so hypnotisch wie Sim Farm. Auch wenn diese Simulation nicht so realistisch ist, es macht mehr Spaß, als die neueste EU-Quotenregelung zu studieren.



Wachsen und gedeihen: Gutes Wirtschaften läßt unsere Stadt wachsen



Tausendundein Fenster: Damit wir nicht den Überblick verlieren

MS-DOS

Hersteller: Maxis
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 DM

72%

SSN 21 Seawolf

Spieledesigner John Ratcliff beschert uns unter anderem Namen eine Neuauflage seines Klassikers *688 Attack Sub.*

Eure Kommandos gehen an eine digitalisierte Crew

Während der Glanz der großen Vorbilder *Silent Service* und *688 Attack Sub* langsam aber sicher zu verblassen droht, versucht Electronic Arts' *Seawolf* in die gleiche Kerbe zu schlagen und verbindet die wesentlichen Elemente einer U-Boot-Simulation mit zeitgemäßer Technik und digitalisierter Grafik. Als unbeschriebenes Blatt betretet Ihr das pazifische Kriegsgeschehen des 20. Jahrhunderts. Auch unter dem Meeresspiegel beginnt die Lage brenzlig zu werden. Fidel Castro verbündet sich mit den scheinbar ewig bösen Russen, die ein unheilverkündendes Flottenaufgebot über Kuba in Richtung Vereinigte Staaten schicken. Es kommt, wie es kommen muß, nämlich zu mehreren großen Schlachten, in denen Ihr der feindlichen Übermacht kräftig in die Wanten haut. Ein campaign-Mode führt Euch von Schlacht zu Schlacht, Missionsauftrag und Debriefing inklusive. Gelingt es Euch nicht, die Missionen am Stück zu erledigen, dürfen die Aufträge auch einzeln eingeübt werden. Zwischen den beengenden Metallwänden Eures U-Bootes müßt Ihr Euch auf fünf Teamkollegen verlassen. Ihre digitalisierten Antlitze geben Euch in klarer Sprachausgabe entscheidende Daten und Hinweise zum taktischen Vorgehen. Kollege Nummer eins kümmert sich um Logbucheintragungen und andere administrative Maßnahmen. Der Steuermann arrangiert die Richtung, Tauchtiefe und Zielzuweisung für Euch. Der dritte Mann ist der Waffenmeister, dessen auf dem roten Knöpfchen verharrender Daumen schon zuckend auf Euren Schießbefehl wartet. Zu seinen Aufgaben gehört auch das rechtzeitige Torpedoladen oder das Absetzen störender Geräuschmacher, die Eure Verfolger verwirren sollen. Euer vierter Mann sucht mit verschiedenen Lauscheinrichtungen die Gewässer nach feindlichen Flottenbewegungen ab und identifiziert die Pötte gegebenenfalls. Letzter und fünfter Kollege ist der Funker. Über ihn werden dringende Funksprüche abgesetzt und die letzten Nachrichtenmeldungen über die aktuellen Kriegsereignisse auf die Boots-Mattscheibe geholt. Bewegt Ihr Euch in geringer Tauchtiefe, könnt Ihr einen Blick durch das Periskop werfen, durch das Ihr auch die digitalisierten Schiffchen bewundern dürft. Der dritte alternative Blick gibt Auskunft über die Bodenstrukturen. Im Zweispielermodus könnt Ihr per Modem, Nullmodem oder Netz zu zweit gegen die russische Flotte antreten oder Euch gegenseitig mit Torpedos beschießen. Kleine Haßbotschaften für Euren Gegner versüßen Euch das Spielgeschehen. *fh*

Missionsbriefing im Pazifik

Meine Meinung

Spieledesigner John Ratcliff verhalf mit Seawolf seinem betagten 688 Attack Sub zu einer gelungenen Neuauflage. Doch neben den Gemeinsamkeiten blieben bei der Restauration einige geliebte Spieleigenheiten des Oldtimers auf der Strecke: Hart trifft es den Kapitän, wenn er nicht mal zur Abwechslung in die U-Boote der anderen Seite steigen darf. Die Story vom bitterbösen Russen ist mittlerweile wohl restlos überholt und geschmacklos. Doch die Technik des Seeschlachtdramas wurde auf gängiges PC-Niveau angehoben: fraktale Kartengeneration, glasklare Samples und Digi-Grafiken dürfen nicht fehlen. Rein von der spielerischen Seite her betrachtet kann die U-Boot-Jagd noch immer von den Pluspunkten des Originals 688 Attack Sub zehren.

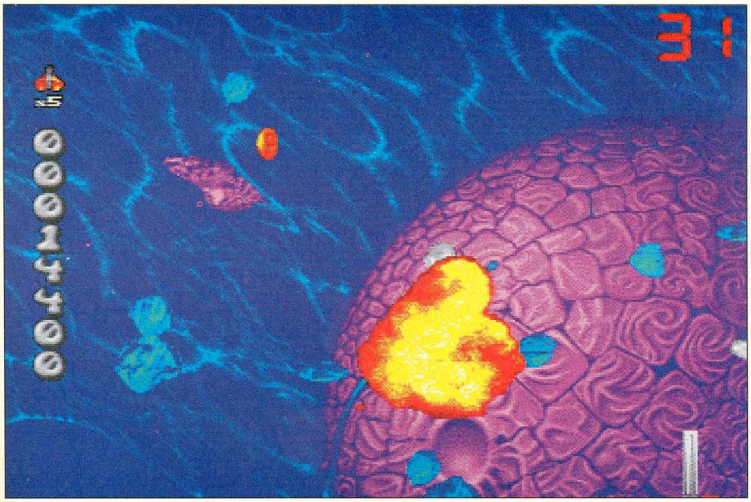
MS-DOS

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 DM

75%

Stardust

Recycling ist in: Unter dem Budget-Label Bloodhouse erlebt Asteroids in Form von *Stardust* eine Wiederauferstehung.



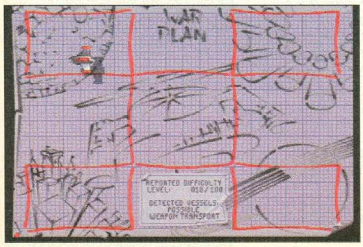
Grafisch eindrucksvoll: unser Schiff geht in Flammen auf

Es soll ja vorkommen, daß Spieldesigner vor lauter Ideen nichts mehr zustande bringen. Der einfachste Weg aus diesem Schlamassel ist folgender: Man nehme ein uraltes und erfolgreiches Spiel und programmiere es nach heutigen Maßstäben, inklusiver fetziger Präsentation, neu. So geschehen im finnischen Hause Bloodhouse, die nichts Besseres zu tun hatten, als Oldie *Asteroids* in ein neues Gewand mit Dutzenden Extras zu stecken. Moralisch höchst verwerflich, aber leicht zu verzeihen, wenn das Ergebnis so unglaublich ist, wie im vorliegenden Fall: *Stardust* ist nicht nur preiswert, sondern kann sich vor allem auch qualitativ mit der Full-Price-Konkurrenz messen.

In diesem *Asteroids*-Clone der gehobenen Güteklasse schießt Ihr Euch nach klassischem Prinzip auf herumfleuchende Asteroiden ein, die bei Beschuß in immer kleinere Abbilder ihrer selbst zersplittern, bis sie irgendwann ganz verschwinden. Bei Joystickbewegung dreht sich Euer Gleiter und gibt im anderen Falle Gas oder bremst ab. Jedes Level hat dabei eine bestimmte Anzahl Asteroiden, die es zu zerbröseln gilt. Einige lassen nette Extra-Murmeln fallen, die Euch bessere Schildenergie oder mehr Waffen versprechen. Ab und an tauchen auch Raumschiffe und andere Spielereien auf, die bei Beschuß fast durchgehend andere Effekte offenbaren – Ausprobieren ist oberstes Gebot. Der echte Extrawaffenshop taucht nach dem Ende jeder Welt auf, das jeweils von einem miesen Ober-Asteroiden bewacht wird. Um Euer Unterfangen gänzlich zu erschweren, wartet ein Zeitlimit, nach dessen Ablauf Euch die Asteroiden-Gewerkschaft gräßlich flinke und angriffsstarke Jäger auf den Hals schickt, die leider nicht wie die Asteroiden ziellos durch den Raum schweben. *kn*

Meine Meinung

Mit Kopien und Clonen ist das immer so eine Sache, aber im Falle von Stardust dürfen wir getrost eine Kaufempfehlung aussprechen, zumal der Preis wirklich aus der Rolle fällt. Das wunderneue Asteroids beschert's uns dabei neben der klassischen Idee und den zahllosen Extras vor allem Präsentationsnovitäten. So glänzen die animierten Hintergründe mit vielen Farben und teils tollen Grafiken. Soundtechnisch pfeift uns ebenfalls ein flotter Soundtrack um die Ohren. Viele kleine Feinheiten und das schön designte, weil erweiterte Spielsystem sorgen somit für tagelangen Ballerspaß, der mit einer Prise Strategie gewürzt, sowohl Klassikfans als auch jüngeren Action-Freunden gefallen dürfte. Zwar verlockt Stardust nicht mit absolut Neuem, ist zu diesem Preis jedoch eine lohnende und spaßbringende Anschaffung.



Die Level eines Sektors werden angewählt

Statistik-Freunde werden ebenfalls bedient

AMIGA

Hersteller: Bloodhouse
Distributor: Selling Points
Zirka-Preis: 50 DM

70%

Sternenschweif

Das Brettrollenspiel-Epos *Das Schwarze Auge* geht in seiner grafischen Umsetzung bereits in die zweite Runde.

Auch in den Dungeons bewegt Ihr Euch flüssig scollend fort

Der im ersten Teil von uns in Aventurien wiederhergestellte Frieden wird durch neue Gefahren bedroht: Zwerge und Elfen sind mittlerweile böse untereinander verstritten. Das Symbol für die Freundschaft der beiden Völker ist verlorengegangen und Ihr sollt nun das gute Stück wiederfinden. Nebenbei gilt Euer Interesse der aus dem Tempel des Phex entwendeten Streitaxt "Sternenschweif". Ihr sollt sie zurückbringen, denn die Priester des Tempels sind ob der unsagbaren Blamage tief bestürzt: Ihr Götze Phex ist ausgerechnet der Gott des Diebstahls! Eine computerunterstützte Generierung unserer sechsköpfigen Schlägertruppe nimmt uns das leidige Auswürfeln der Charaktereigenschaften ab. Auch "Hardcore-Brettler" können ihrem geliebten Spiel mit den Zahlen weiterhin frönen: Der auch während des Spiels ständig variable Anfänger- und Fortgeschrittenen-Modus läßt alle Varianten zu und fungiert so auch als Regler für den Schwierigkeitsgrad. Ein wahres Feuerwerk an Zaubersprüchen versprechen 85 verschiedene Magie-Anwendungen. Die eifrige Phantasie der Programmierer beschert Euch über 400 Gegenstände, Waffen und Rüstungen, mit denen Ihr Eure Charaktere auf Verwaltungsbildschirmen ausstaffieren könnt. In den Menüs können alle Steuervorgänge durch simple Mausklicks bewältigt werden. In den Städten der Oberwelt und in den Dungeons bewegt Ihr Euch in 3-D-Sicht entweder schrittweise oder frei drehend, zoomend und scrollend fort. Dabei dürft Ihr auch nach oben oder unten schauen, damit den hungrigen Abenteurer-Augen nichts entgeht. Das komfortable Automapping hilft selbst bei größeren Ansiedlungen die Übersicht zu bewahren, da mit Hilfe von drei Zoomstufen stets alles im Blickfeld bleibt. Markante Punkte könnt Ihr durch eigene Texteinträge weiter hervorheben. Ein Reisetagebuch mit Suchfunktion hält akribisch alle Eure Aktionen im Spiel fest, so daß Ihr auf den unleidigen Zettelkram ruhigen Gewissens verzichten könnt. Das Abspeichern und Rasten ist im Gegensatz zum Erstling *Die Schicksalsklinge* überall und zu jeder Zeit möglich. Den Rundenkämpfen könnt Ihr nun beruhigt ins (schwarze) Auge schauen, zumal die Ungeduldigen unter Euch die Kämpfe komplett vom Computer austragen lassen können. Selbstverständlich können Heldengruppen des ersten Teils übernommen werden. *fh*

Charakter-Generierung nach Maß

Meine Meinung

Den zahlreichen Anregungen aus dem Kreis der DSA-Fans wurde bei Attic Gehör geschenkt, so daß sich der zweite Teil des Rollenspiel-Epos nun von allen Mängeln des Erstlings befreit präsentiert. Trotz maximaler Handlungsfreiheit wurde ein linearer Spielverlauf integriert. Der Anfänger- und Autokampf-Modus verhilft nun auch Einsteigern in das Genre zu schnellen Lorbeeren. Das 3-D-System scrollt, zoomt und dreht flüssig, die entsprechende Rechenpower voraus-gesetzt. Idyllische Fachwerk-Häuser erfreuen Euer Auge, am blauen Himmel ziehen die Wölkchen über Euren Kopf, während die feuchtkalten Dungeons Schauer wohltuenden Gruselns über Eure Rücken fahren lassen:
So atmosphärisch dicht können nur echte Europäer das finstere Mittelalter nachempfinden.
Gönnt Euch spannenden, wochenlangen Abenteuer-Urlaub in Aventurien!

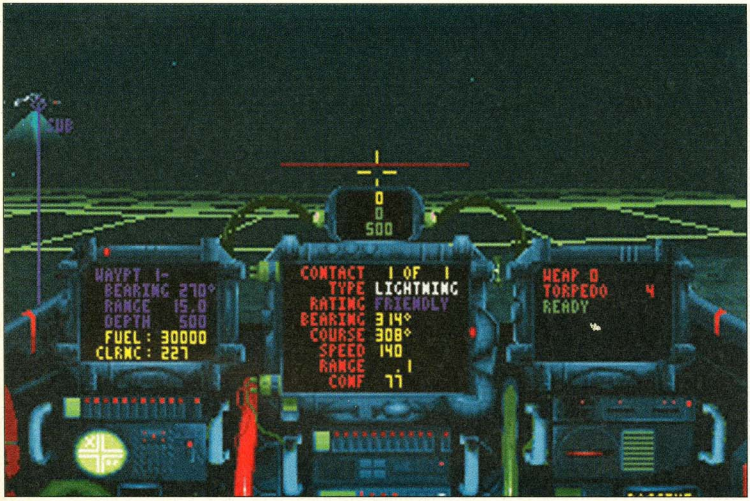
MS-DOS

Hersteller: Attic/Fanpro
Distributor: Attic
Zirka-Preis: 120 DM

87%

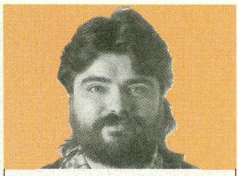
Subwars 2050

Tiefenrausch: Trotz mäßiger Kritiken dümpelt die *Seaquest* immer noch durch billige Spezialeffekte, Spielberg eröffnete kürzlich ein U-Boot-Restaurant und Microprose schickt Kampfschiffe unter die Wasseroberfläche.



Tauch tiefer: Mit dem U-Boot machen wir Hatz auf Umweltsünder

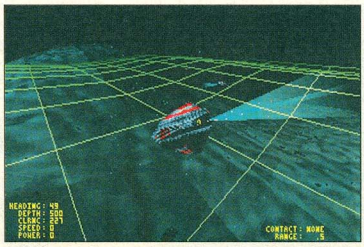
Warum immer zu den Sternen greifen, wenn das Unbekannte doch so nah liegt! Das haben sich nicht nur Filmfirmen, berühmte Regisseure, sondern auch Softwareproduzenten gedacht. Statt immer wieder die Weiten des Weltalls für Film und Spiel herzunehmen, entdeckte man die Tiefsee als Tummelplatz für spannende Geschichten. Angestachelt vom *The Abyss*- und *Seaquest*-Fieber werkelten Microprosche Designer an einem passenden Unterwasserspiel: *Subwars 2050*. Quasi als Unterwasserordnungshüter schippert ein gigantisches Träger-U-Boot unter den sieben Weltmeeren zu verschiedenen Einsätzen. Als Neuling solltet Ihr mit einem Kampfboot erstmal ein paar Trainingsrunden drehen, bevor Ihr Euch an die eigentlichen Aufträge wagt. Im Training – das in verschiedene Stufen unterteilt ist – erfahrt Ihr etwas über die U-Boot-Navigation und die Waffensysteme. Fühlt Ihr Euch mit Schiff und Systemen vertraut, warten "echte" Einsätze. Neben dem Trainingsparcour gibt es vier weitere Szenarios, die jeweils in ein anderes Unterwassergebiet führen. Jedes einzelne Szenario ist außerdem in neun Missionen unterteilt. Allerdings können diese nicht angewählt werden, sondern müssen brav nacheinander gespielt werden. Bei der Missionszusammenstellung ging den Designern wahrscheinlich der Ökologe durch: Unterwasserverschmutzer müssen gestellt werden, Frachter eskortiert oder Wale und andere seltene Tiere vor dem Untergang beschützt werden. Wem das nicht reicht – erst kürzlich ist eine separate Missionsdiskette mit neuen Aufträgen in die Softwareshops gekommen. *mh*



Meine Meinung

Das wurde aber auch Zeit: Nachdem das All als Tummelplatz für Simulationen, Actionspiele und die Wing Commander dieser Welt herhalten mußte, kommt nun der Meeresgrund dran. Daß dies nicht schlecht sein muß, beweist Microprose mit Subwars 2050. Bewußt wurden keine Intermezzi und Zwischenszenen à la Wing Commander mit eingebaut. Das muß auch nicht sein, aber daß die Programmierer die tödlich harte und ungerechte X-Wing-Menüstruktur übernommen haben, beutelt selbst dem verwegensten Seebären die Kiemen. Außerdem sind nur 30 Einsätze imm Hauptspiel zu wenig. Genug des mürrischen Geblubbers: Für die Abwechslung (See statt All) und die intelligenten Öko-Einsätze sind wir Microprose dankbar. Hat man sich an die ungewohnte Umgebung gewöhnt ("Erg, keine Sterne hier?") flutscht der Spielfluß wie eine fachmännisch gepulte Nordseekrabbe aus dem Panzer.

Unter Wasser ist schwer was los: voraus dümpelt ein Dickschiff



Auf Wunsch lassen sich auch andere Perspektiven einschalten

MS-DOS

Hersteller:	Microprose
Distributor:	Microprose
Zirka-Preis:	120 DM

80%

System Shock

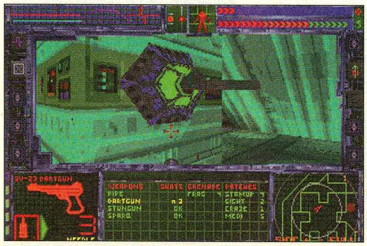
In der Zukunft ist der Teufel los: Nach der genialen "Ultima Underworld" Dublette verwöhnt uns Origin jetzt mit einem weiteren 3-D-Scroller.

Harte Roboter-Nüsse: Mit diesen Blechkerlen ist nicht zu spaßen

Alle reden vom Cyberspace, aber keiner weiß wie er aussieht. Diese Informationslücke wird jetzt von Origin geschlossen. Wir starten unser Abenteuer auf der Medistation einer im Erdorbit kreisenden Raumstation. Die menschliche Besatzung ist getötet worden und die Roboter der Station haben sich selbständig gemacht. Jetzt hängt es an uns, den wildgewordenen Stationsrechner zur Räson zu bringen, bevor er die Erde zerstören kann. Gegen die tödlichen Sicherheitseinrichtungen hätten wir wohl keine Chance, wenn wir unseren Körper nicht mit allerhand Hardware verbessern könnten. So bauen wir uns im Lauf des Abenteuers unter anderem einen Schutzschirmgenerator ein. Künstliche Adrenalindrüsen erhöhen die Kampfkraft, ein automatisches Navigations- und Mappingsystem erleichtert die Orientierung, zusätzliche Sensoren ermöglichen die Sicht nach Hinten und zur Seite. Vorzügliche Orientierung ist auch nötig, denn in den zehn Etagen der Station wimmelt es nur so von Mutanten, Kampfrobotern und Laserfallen. Wer nicht höllisch aufpaßt, hat sein letztes Medipack schnell verbraucht. Leider verbraucht jedes dieser Geräte Energie und die steht uns nicht unbegrenzt zur Verfügung. Nur an einigen Zapfanlagen und durch kleine Batterien wird für Nachschub gesorgt. Zur besseren Verteidigung steht uns ein größeres Waffenarsenal vom Minilaser bis zum Mega-Blaster zur Verfügung. Gesteuert wird mit Maus oder Tastatur – Wer über einen schnellen Rechner, ab 50 MHz aufwärts verfügt, kann die Bildschirmmaske abschalten und einen vollen 3-D-Blick über die ganze Monitordiagonale genießen. *vw*

Meine Meinung

Wer Science-fiction mag und sich darüber hinaus auch mit ungewöhnlichen Action-Rollenspiel-Mixturen anfreunden kann, erhält mit "System Shock" ein Prachtprogramm, in dem es viel zu entdecken gibt. Mit viel Liebe zum Detail hat das Looking Glas-Programmierteam eine Raumstation entworfen und mit exotischem Leben gefüllt. Mehrere Sub-Plots, versteckte Bonusräume, reichlich Gegenstände, ein gelungenes Cyberspace-Modell und eine atmosphärisch dichte Story verwöhnen auch den anspruchsvollen Computerspieler. Rätseltechnisch werden einige harte Nüsse geboten – "System Shock" ist kein Programm, das man in einer Woche durchspielt. Daß auch technisch alles stimmt, versteht sich da fast von selbst. Die unterschiedlichen Inventorys und Cybereinbauten sind leicht zugänglich untergebracht und funktionieren logisch. Schon nach kurzer Zeit gehen wir wie selbstverständlich mit der Körper-Hardware um. Unzählige Gegenstände machen Appetit auf mehr und motivieren nachhaltig.



Cyberspace: Hier dürfen wir uns einloggen

Volle Sicht: Auf Wunsch scrollt der ganze Bildschirm

MS-DOS

Hersteller: Origin/Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 DM

87%

The Terminator Rampage

Bevor es *Doom* von Id-Software gab, gab es *Terminator Rampage*. In John Conners letzter Schlacht geht es Cyberdyne endgültig an den Kragen.

Gefahr erkannt, Gefahr gebannt: Auch für einen Droiden ist die Pumpgun recht ungesund

August im Jahre 2029: Skynet hat seinen letzten Bit ausgehaucht, den Terminatoren hat man endgültig den Stecker rausgezogen und das letzte Terminal ist funktionsuntüchtig gemacht worden. Zeit also, endlich einmal durchzuatmen und an den Wiederaufbau der Welt zu denken. Einige gewiefte Wissenschaftler wollen mit einer Zeitmaschine die gröbsten Schäden nicht nur beheben, sie wollen sie erst garnicht entstehen lassen. Doch das geht peinlich in die Hose. Eine letzte Skynet-Orbitalstation wird aktiviert und bedroht die spärlichen Reste der Menschheit. Also bleibt Euch nur eine Chance: Ihr müßt den Außenposten zerstören. Dazu dringt Ihr erst einmal in das Bürogebäude von Cyberdyne ein. Doch irgendwie scheinen die Herren etwas gegen ungebetenen Besuch zu haben und schicken Euch auf 32 Etagen einen ganzen Warenhauskatalog an Kampfrobotern entgegen. Eine Uzi, eine Shotgun und eine Pistole ist alles, was Ihr zunächst habt. Neue Waffen und Munitionskisten findet Ihr unterwegs. Erst durch das Zusammentragen verschiedener Einzelteile könnt Ihr Euch irgendwann eine Plasmakanone zusammenbasteln, mit der Ihr dann zum finalen Schlag gegen Skynet ausholen könnt. Gesteuert, gezielt und geschossen wird am besten mit der Maus. Habt Ihr einen Gegner im Fadenkreuz, so erscheint ein kleines Fenster am Bildrand, das Euch mit allen nötigen Zielinformationen versorgt. Des weiteren werdet Ihr ständig über Euren eigenen aktuellen Gesundheitszustand und den verbliebenen Munitionsreserven auf dem laufenden gehalten. Auch wenn Cyberdyne recht groß ist, verlaufen könnt Ihr Euch dank einer guten Karte nicht. Diese könnt Ihr entweder je nach Bedarf aufrufen oder als Fenster auf dem Bildschirm eingeblendet lassen. Eine weitere Karte zeigt Euch schließlich an, wieviele Teile Euch zum Plasmakanonenglück fehlen. *ps*

Meine Meinung

Natürlich läßt sich unser Computer-Arnie nicht mit seinem Cousin von Id vergleichen, dazu sind die Programme einfach auch von Ihrer Geschwindigkeit her zu unterschiedlich. Während nämlich Doom scrollmäßig keine Wünsche mehr offenläßt, hakelt sich der Terminator bei allem, was unter einem 486 DX2 liegt, ziemlich ungelenk durch die Gegend. Geht man aber einmal davon aus, daß Ihr einen Warp-10-Prozessor habt, werdet Ihr voll auf Eure Kosten kommen. Die Gegner sind so ausgebufft, daß man schon ziemlich viel an Hirnschmalz aufwenden muß, will man Skynet in die ewigen Jagdgründe schicken. Außerdem sind die Sounds so schön knackig, daß bei der richtigen Lautstärke beim Nachbar der Kalk rieselt.

Nichts für Leute mit einer schwachen Blase

Gleich gibt's Saures: Fragt sich nur, für wen

MS-DOS

Hersteller: Bethesda
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 120 DM

78%

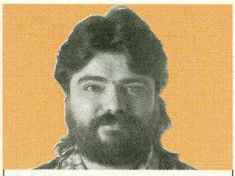
The Grandest Fleet

Seit den Tagen der "Treffer, versenkt!" Kästchen-Simulationen strategisch begabter Nachwuchsadmiräle, hat sich das Gesicht der Spielewelt gewandelt. Der Computer übernimmt jetzt das Karopapier.

Sind genügend Punkte zusammen, dürfen wir neue Schiffe bauen – wenn ein Hafen vorhanden ist

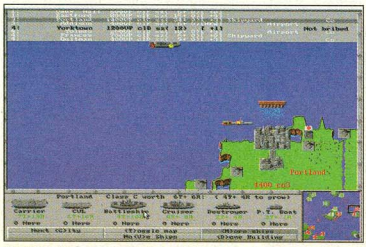
So manche Schulstunde haben wir uns – zum Leidwesen der Lehrer und mit nachteiligen Folgen für unsere Noten – mit dem Uralt-Strategiespiel "Schiffe versenken" versüßt. Eine erheblich modernere und komplexere Variante ist QQPs *The Grandest Fleet*.

Als Flottillenchef spielt Ihr in historischen und zufälligen Einzelmissionen, oder im "Campaign"-Modus gegen einen Computergegner, oder auf Wunsch gegen einen menschlichen Mitspieler, der am gleichen Rechner sitzt, oder sich mit einem Modem ins Programm einwählt. Ist der Computer der erklärte Feind, könnt Ihr per Menü dessen Fähigkeiten anpassen. Zentraler Punkt aller Schlachten ist eine Übersichtskarte mit dem aktuellen Seegebiet. Je nach gewähltem Szenario befinden sich bereits Einheiten auf der Karte, oder Ihr müßt Euch neue "kaufen". Dies funktioniert mit speziellen Punkten – je größer das Schiff, desto mehr kostet dieses. Rund ein Dutzend stehen zur Wahl: vom Flugzeugträger, über Schlachtschiffe und Zerstörer, U-Boote oder Patrouillenschiffe. Der Haken an der Sache ist nun folgender: Nicht nur die Schiffe sind wichtig, sondern auch die Städte, die auf der Karte verteilt sind. Nur diese "produzieren" neues "Geld", mit dem Ihr entweder die Städte verbessern könnt oder neue Schiffe kauft. Für jede Stadt bekommt Ihr sogenannte "Victory-Points", die am Ende eines Matches über Sieg oder Niederlage entscheiden. Gespielt wird rundenweise und in mehreren Phasen. Erst werden die Einheiten gezogen, dann kommt die Gefechtsphase, gefolgt von der "Bau"-Phase in der Ihr neue Schiffe kauft, oder Städte aufrüstet. *mh*

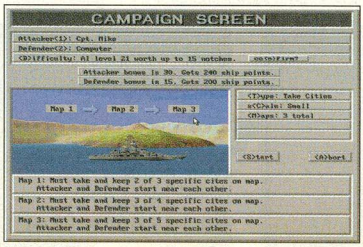


Meine Meinung

Gut, daß es zu meiner Schulzeit kein The Grandest Fleet gegeben hat – meine Lehrer wären Amok gelaufen, und meinen Schulabschluß hätte ich wohl in den Wind schreiben können. Obschon grafisch recht simpel, entfaltet das QQP-Spiel schon nach kurzer Zeit sein volles Suchtpotential. Durch die Mischung aus schlichtem Schiffe versenken und dem "Wirtschafts"-Modus, in dem man Städte aufbauen und verbessern muß, entwickelt The Grandest Fleet eine Dynamik, die man dem Programm erst gar nicht zugetraut hätte. In einem Punkt fischen die QQP-Designer jedoch im trüben: In einigen der zufällig erschaffenen Szenarien hat der Computergegner einen wichtigen Vorteil. Der Computer "vergißt" nämlich die Städte mit bereits installierten Hafenanlagen gerecht zu verteilen. Wer einen solchen Start, komplett ohne Hafenbasis erwischt, sollte noch mal von vorne anfangen.



Karopapier ade: Heute spielen wir lieber am Computer *The Grandest Fleet*



Gibt grafisch nur wenig her: In der Aufbauphase bestimmen Tabellen das Bild

MS-DOS

Hersteller: QQP

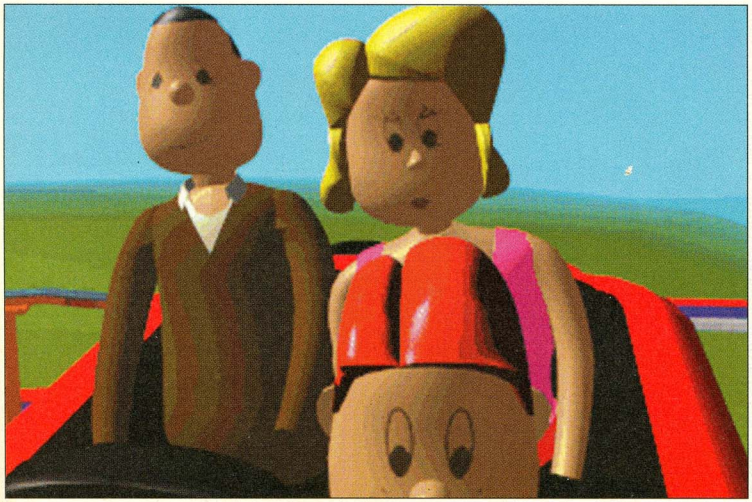
Distributor: Softgold

Zirka-Preis: 120 DM

75%

Theme Park

Ungeachtet komplexer wirtschaftlicher Zusammenhänge präsentiert Bullfrog seine knallharte Rummelplatzsimulation in Schnuckelgrafik.

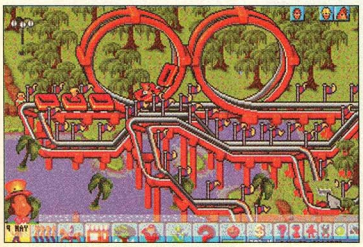


Kleine Münder und große Augen: die Talfahrt in der Render-Achterbahn

Im Wettbewerb mit 40 computergesteuerten Konkurrenten müßt Ihr auf einem räumlich vorgegebenen Areal einen Freizeitpark mit allen Schikanen errichten. Neben der Konstruktion verschiedenster "Rides", die die Hauptattraktionen Eures Parks darstellen, gilt es Einrichtungen wie Verpflegungsbuden, Souvenirläden und WCs so geschickt zu setzen, daß das finanzielle Gleichgewicht des Parks gewahrt und die Besuchergunst gesichert wird. Angeheuertes Personal sorgt für die Instandhaltung der Rides, Säuberung der Wege und Unterhaltung der Besucher. Der niedliche Rummelplatz-Baukasten entpuppt sich schnell als knallharte Wirtschaftssimulation, wenn es daran geht, Lohnverhandlungen mit Euren Mitarbeitern zu führen, Verpflegungs-Nachschub für Eure Lagergebäude zu beschaffen und Preise für Stände, Attraktionen und Eintritts-Tickets festzulegen. Der ganze Geschäftsmann in Euch ist gefragt, wenn wohlkalkuliert Salzmenge auf den Fritten, Fettgehalt der Burger, Koffeinmenge im Kaffee und Wasseranteil im Bier bestimmt werden sollen. Bei Buden mit Gewinnmöglichkeiten liegt es in Eurem Ermessen, wie hoch Ihr die Wahrscheinlichkeit und den Wert eines Gewinnes festlegt. Seid Ihr aus dem Gröbsten heraus, sollten Gewinne in Personalschulung, technische Verbesserungen und Vergrößerung der Anreisebusse investiert werden. Die ganz Aufgeweckten unter Euch können parallel den Theme-Park-Markt der ganzen Welt im Auge behalten und Aktienanteile zu günstigen Zeitpunkten erwerben oder verkaufen. In der CD-Version lassen sich alle Rides, die Ihr konstruieren könnt, in vorberechneten Bahnen auch "abfahren". *fh*

Meine Meinung

Selten zuvor wurde eine derartig knallharte, komplexe und vielschichtige Wirtschaftssimulation, die Theme Park trotz aller Verniedlichungen nun einmal ist, in ein derartig leichtfüßiges und selbsterklärendes Gewand gesteckt. Ständig gibt es neue Dinge zu entdecken, fortwährend erkennt Ihr neue Zusammenhänge, die Euer filigranes Gerüst aus finanziellen Verstrickungen gefährden oder stützen können. Ihr wachst in das Spiel hinein und werdet durch den dynamischen Spielverlauf nach und nach mit Freud und Leid eines "Rummel-Moguls" vertraut gemacht. Mit Hilfe des gelungenen Tutorials und der drei gut voneinander abgesetzten Schwierigkeitsgrade können selbst Genre-Neulinge den Einstieg in das fröhliche Kirmes-Gewerbe wagen. Die spritzige Simulation, die sich selbst mit ihren nächsten Verwandten Sim City und Die Siedler nur ungern vergleichen läßt, hält Euch schon rein spielerisch von der ersten bis zur letzten Sekunde auf Trab.



Die Hauptattraktion: der Roller-Coaster

Der Handschlag bei der Lohnverhandlung

MS-DOS

Hersteller:	Bullfrog
Distributor:	Electronic Arts
Zirka-Preis:	120 DM

92%

TIE Fighter

Derweil die Fans des Sf-Kultfilmes "Krieg der Sterne" wohl noch ein paar Jährchen auf die nächste Kino-Folge warten müssen, fliegen wir schon heute durch das "Star Wars"-Universum.

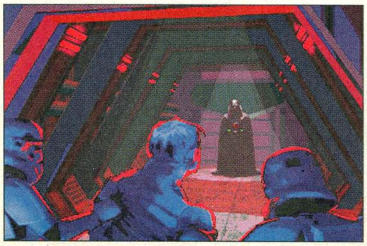
Anfänger fliegen sich in den Tunnels des Trainingsareals erstmal warm

Dank LucasArts konnten wir im vergangenen Jahr mit *X-Wing* selbst Hand an die Vernichtung der imperialen Mieslinge legen. Heute fliegen wir mit *TIE Fighter* Einsätze **für** das Imperium und gegen die Rebellen. Als hoffnungsvoller Nachwuchspilot stehen verschiedene Möglichkeiten das Spiel zu beginnen, zur Wahl.

Einsteiger fliegen erstmal einen Trainingsparcour, oder wählen eine Einzelmission aus. Je nach Erfolg gibt es schon hier Punkte und Orden: Für jedes Raumschiff (es gibt insgesamt sechs), das Ihr vier Runden durch das Training steuert, bekommt Ihr eine Plakette. Nicht genug der Auszeichnungen: Wagemutige Piloten und solche, die das Training absolviert haben, fliegen "echte" Missionen in sieben Szenarios, von denen allerdings nur die ersten vier zum Spielstart zur Wahl stehen. Jedes Szenario – im Spiel "Battle" genannt – ist in mehrere Einzelmissionen unterteilt. Der Clou: Es gibt pro Missionen verschiedene Aufgabenstellungen und Ziele. Neben dem eigentlichen Hauptziel gilt es zusätzlich Nebenaufgaben zu erledigen, die mehr Punkte, Orden und Beförderungen einbringen. Weiterhin sind in jeder Mission spezielle Geheimaufträge versteckt, für die es einen besonderen Bonus gibt. Wer will kann gar Sondereinsätze für den Imperator persönlich übernehmen und so in einen Geheimorden aufgenommen werden. Neben der geänderten Missionsstruktur, haben die LucasArts-Designer an weiteren Änderungen gearbeitet: Die Grafik ist detaillierter und flotter geworden, die Flugmanöver durch einige zusätzliche Tastenkommandos ein wenig einfacher. *mh*

Meine Meinung

Die Geschichte von "Star Wars" muß komplett neu geschrieben werden: Wer braucht noch die "guten" Helden wie Skywalker, Solo und Konsorten, wenn es soviel Spaß macht für die "dunkle Seite der Macht" zu fliegen? Simulationsexperte Lawrence Holland und seine umfangreiche Crew haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um ihr – doch etwas müdes – X-Wing-Debüt wieder wettzumachen. TIE Fighter hat alles, was dazugehört: gehaltvolle und spannende Story, tadellose Bedienung und genug Action, um einem das Adrenalin in die Drüsen zu pumpen. Ein dicker Pluspunkt bei TIE Fighter ist jedoch die Missionsstruktur. Biß man sich bei X-Wing noch die Zähne aus, und mußte jeden versiebten Einsatz noch mal fliegen, ist der Nachfolger nachsichtiger. Sogar der Mogeleinsatz wird nicht mehr bestraft – geht's im All zu heftig zu, schalten wir den Schwierigkeitsgrad eben runter, und kommen trotzdem weiter.



In solchen Zwischenszenen wird die Story des Spieles weitererzählt

Der Traum eines jeden Darth Vader-Freundes: Mit einem TIE machen wir Jagd auf Rebellen

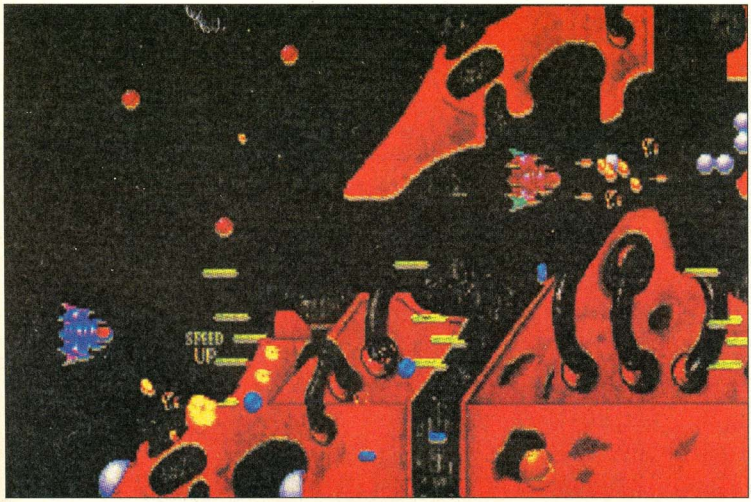
MS-DOS

Hersteller: LucasArts
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 110 DM

88%

Tubular Worlds

Feuer frei! In den monsterverseuchten Röhrenwelten von Dongleware werden Geschicklichkeitskünstler bis aufs Letzte gefordert.

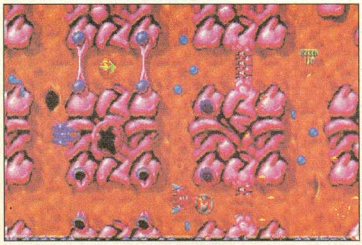


Verwinkelt: Sogar die Türen müssen erst von uns aufgeschossen werden

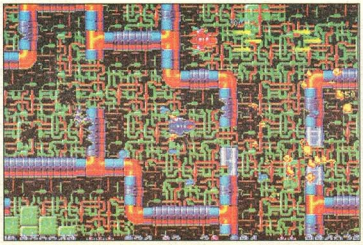
Ballerspiele für den PC werden uns nicht gerade im Dutzend angeboten. Die richtig knackigen Programme, wie etwa "Xenon 2", liegen schon ein paar Jährchen zurück und mit gutem Shareware-Nachschub wird der Laser-Freak nur sporadisch bedient. Dongleware's "Tubular Worlds" versucht diesen Mißstand mit einem anspruchsvollen Horizontalscroller zu schließen.
Ihr fliegt entweder alleine oder zu zweit über vier monsterverseuchte Welten, die genreüblich wieder jeweils in vier Abschnitte unterteilt sind. Am Ende jeder Welt wartet der obligatorische Obermotz auf eine sanfte Abreibung. Zur besseren Terminierung stehen uns drei Waffensysteme zur Verfügung, die mit den passenden Extras in vier Energiestufen aufrüstbar sind. Neben einem Lasersystem als Hauptwaffe, stehen seitliche Schüsse und Streuschüsse im Arsenal bereit. Zusätzlich darf man zwei schützende Satelliten am eigenen Schiff anbringen und eine Raketenabschußrampe einbauen. Mit dieser nützlichen Einrichtung werden feindliche Einheiten und Schiffe besonders effektiv vom Bildschirm geblasen. Natürlich fehlen auch "Speed-Ups", Extraleben und Schutzschirme nicht im Angebot. Letztere kann man sich aber nur über einen kleinen Umweg beschaffen. Zerstörte Feindschiffe und Bunker hinterlassen Energiekugeln. Sammeln wir von diesen nützlichen Kullern mindestens hundert, baut sich ein Schutzschirm auf, der ein paar Treffer abwehren kann. Gesteuert wird der Raumer mit Maus, Joystick oder Tastatur, ist man mit zwei Raumern unterwegs, dann teilt man die Eingabegeräte. *vw*

Meine Meinung

Vorsicht, "Tubular Worlds" ist höllisch schwer und sollte nur von echten Joystick-Künstlern in Angriff genommen werden. Sogar in der leichtesten Schwierigkeitsstufe, von der es im Ganzen drei gibt, wird uns erst nach etlichen Fehlversuchen ein Erfolgserlebnis gegönnt. Ohne präzise Steuerarbeit in den verwinkelten Levels sind unsere drei Schiffchen enttäuschend schnell verbraucht. Zum Glück werden unsere Bemühungen von der technischen Seite durch weiches Scrolling, logisches Level-Design und faire Feindformationen unterstützt. Nicht ganz so gelungen ist das etwas spärliche Waffensystem. Drei unterschiedliche Schußvarianten sind zu wenig, zumal sie in ihren Wirkungen sehr ähnlich sind. Echte Abwechslung bringt da schon eher der Zweispieler-Modus. Dem Kumpel die Extras wegschnappen oder den anderen in eine Sackgasse zu manövrieren, bringt echten Spaß.



Feindformation im Anflug auf unser geliebtes Mutterschiff



Wer nicht höllisch aufpaßt, landet schnell in einer Sackgasse

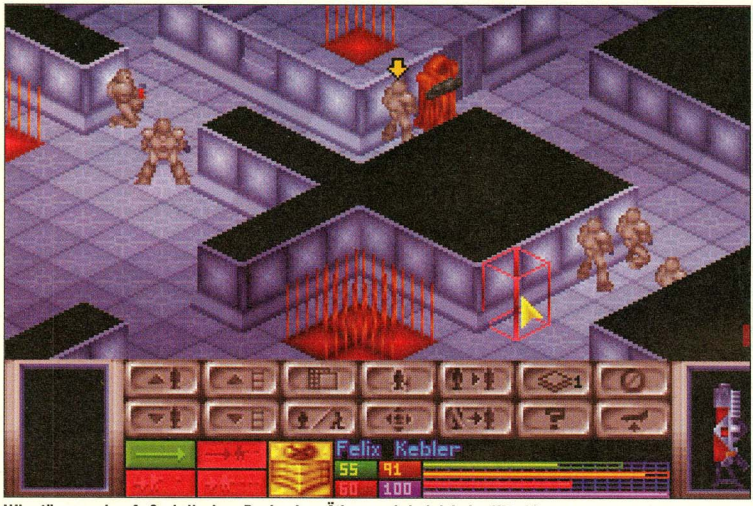
MS-DOS

Hersteller: Dongleware
Distributor: Dongleware
Zirka-Preis: 90 DM

73%

UFO

Siehe da: Wenn ganze Heerscharen und Völker bitterböser Aliens zum Sturm auf unsere gute Mutter Erde blasen, vergessen die Menschen ihren Zwist und schlagen mit vereinten Kräften zurück.



Wir stürmen eine Außerirdischen-Basis: dem Ätherer wird gleich der Kittel brennen

Doch bevor wir mit unserem schlagkräftigen X-Com-Team zur Befreiung der Erde schreiten, müssen wir zuerst unser Verteidigungssystem aufbauen. Wir starten als einfacher Söldner im Dienste des Guten in einer Basis irgendwo auf dem Globus. Auf dem dreh- und zoombaren Erdball legen wir so die Ausgangsstation für unsere schicksalhaften Vorhaben fest. Zusammen mit etwas Startkapital und einigen willigen Kameraden stehen gleich die ersten Abfangjäger und Truppentransporter bereit. Die Flieger werden mit der Maus auf die Fersen der bald auftauchenden Ufos geschickt. Der Abfangvorgang läßt sich durch kleine, verschiedenfarbige Kreuzchen, welche für Freund und Feind stehen, gut auf dem Globus verfolgen. Lange Wartezeiten überbrückt Ihr mit dem in mehrere Stufen schaltbaren Zeitraffer. Nähern sich die beiden Kontrahenten auf Schußweite, wird ein kleiner Radarschirm, inklusive Feuerleitzentrale geladen. An der Absturzstelle des Ufos treten unsere Söldner in Aktion. Nun sehen wir das scrollende Kampfgebiet von schräg oben, zur besseren Orientierung darf eine Übersichtskarte eingeblendet werden. Bereiche, die noch nicht von unseren Söldnern besetzt sind, bleiben in bedrohlichem Dunkel. Jeder Kämpfer wird einzeln gesteuert, wobei jede Aktion Bewegungspunkte verbraucht. Je nach Einsatzort gilt es, feindliche Schiffstrümmer zu sichern, die Zivilbevölkerung zu schützen oder Alien-Nester auszuheben.

Chryssalid-Autopsie: tödlicher Alien-Terrorist

Das strategische Spektakel wird mit der Maus und einigen Icons am unteren Bildschirmrand ausgetragen. Wird der Einsatz erfolgreich abgeschlossen, dürfen wir alle gefundenen Alien-Artifakte und -Waffen zur Untersuchung ins heimische Labor schleppen. Haben unsere Wissenschaftler deren Funktionsweise ergründet, könne wir die Außerirdischen fortan mit ihren eigenen Waffen schlagen.

Mit dem nötigen Kleingeld im Rücken kommen wir so auch zu hilfreicher Ausrüstung und besseren Fliegern im Ufo-Stil. Nebenbei müssen wir unser Verteidigungssystem über alle Erdteile ausdehnen und bestehende Basen tüchtig aufmotzen. Jedes Land, das unter unserem Schutz steht, füllt monatlich unsere leeren Kassen auf, vorausgesetzt, wir waren im Kampf gegen die Eindringlinge erfolgreich genug. Wer Genaueres über Qualität und Quantität der Alien-Sichtungen wissen will, dem steht einiges an Statistik-Material zur Verfügung. Zu allem Überfluß kann es durchaus passieren, daß ganze Länder mit den Aliens gemeinsame Sache machen und ihr Gebiet für Basen der Außerirdischen öffnen. *fh*

Meine Meinung

Der wochenlang motivierende Mix aus Strategie, Action und Wirtschaftssimulation bietet mit seinen äußerst abwechslungsreichen Funktionen einen nicht abreißenden Spielfluß unter ständiger Hochspannung. Nach Einsammeln der ersten Alien-Artifakte wartet ihr verbissen auf deren Auswertung, während Eure Truppe im Kampf gestählt wird und die ersten Beförderungen die kriegsneurotischen Helden erwartet. Etwas Ausdauer sollte man schon mitbringen, wenn beispielsweise die Sicherung eines Stadtviertels schon mal ein, zwei Stündchen dauert. Für meinen Geschmack das Spiel des Jahres!

MS-DOS

Hersteller: Microprose
Distributor: Microprose
Zirka-Preis: 120 DM

86%

Ultima 8 – Pagan

In seiner achten Folge sorgt das Rollenspiel-Epos durch ungewohnte Action-Einlagen für Diskussionen bei den Fans der Serie.

Super Avatar oder Mario in Wonderland: Ungewohntes Jump'n'Run für unseren Helden

Einer der hartnäckigsten Erzfeinde unseres Serienerprobten Avatars, der rotgeschuppte Guardian, hat sich diesmal, noch verärgert durch seine Niederlage in "The Serpent Isle", besondere Fiesematenten für uns ausgedacht. Von seinen überdimensionierten Pranken gepackt, finden wir uns später auf dem zurückgebliebenen Inselnest *Pagan* wieder. Von unseren Weggefährten Iolo, Shamino und dem vertrauten Britannia fehlt jede Spur -- wir wandern ab jetzt als Solo-Charakter durch die unfreundlichen Computer-Welten. Viel Gelegenheit zu einem schmerzlichen Rückblick verbleibt uns allerdings nicht, denn auf *Pagan* ist die Hölle los. Hier wachen suspekte Gebietsfürsten über die verschiedenen Regionen der Insel. Vier Titanen, Herren der Elemente, beherrschen die Abschnitte. Noch eine Dimension höher, wie immer aus dem Hinterhalt agierend, zieht der Guardian die Fäden. Der Schleier der zunächst undurchschaubaren Verwicklungen lüftet sich erst durch emsigen Menüplausch mit den Einwohnern. In den Gesprächen wird uns kein Porträt des Gegenübers mehr geboten, sondern nur das altbekannte Satzmenü. Auch in Sachen Inventory wurde tüchtig abgespeckt. Außerdem müssen wir uns mit ganzen drei Charakterwerten begnügen. Doch dafür ist Avatar größer und elastischer denn je und benötigt deshalb alle Rechenzeit, die unser High-End-Rechner freigibt. Konnten wir in früheren Teilen nur schnöde durch die Gegend marschieren und quasi-automatisch ein Kämpfchen austragen, hüpft der agile Held jetzt wie ein Gummiball durch seine Welt. Die richtige Mausklick-Kombination vorausgesetzt, können wir gehen, laufen, bedacht tapsen, weite Sätze machen und an Mauern hochklettern. Ähnlich flexibel werden Prügeleien ausgetragen. Je nach Waffe kann Avatar zu gewaltigen Schlägen ausholen, in Deckung gehen oder mit den Eisenstiefeln treten. Im Umgang mit der Magie sind diesmal nicht nur bekannte und neue Zutaten nötig, darüber hinaus müssen wir im Besitz von allerlei magischen Artefakten sein, die wir als Belohnung von den vier Titanen bekommen.

Wer's besonders atmosphärisch mag, besorgt sich das zusätzlich erhältliche Speech-Pack (auf der CD-Version enthalten) und darf dann auf weiteren sechs Megabyte den grausigen Stimmen der Titanen lauschen. *fh*

Grausame Erbfolge bei Lithos' Anhängern

Meine Meinung

Was ist nur mit unserer bewährten Party passiert, die wir einst in nächtelangen Sitzungen mühevoll ausstaffiert hatten und deren Wohlbefinden uns am Herzen lag?. Auf Avatars Solopfaden wird uns sofort klar, daß wir es diesmal mit einem actionlastigeren Abenteuer zu tun haben, in dem die Rollenspielanteile hintenan stehen. Das neue Kampfsystem versagt Euch den Autokampf, so daß sich Eure Widersacher nur mit einer Portion Übung zur Strecke bringen lassen. Das Training tut auch not, denn Euer Sterben hat diesmal endgültige Folgen. Die Sonnenseiten des Spiels liegen auf der optischen Seite: Zahllose Animationsphasen bringen den Avatar in Bewegung. Unzählige grafische Gags und grausige Gegner versüßen Euch die Reise durch das Land. Angesichts der Verbesserungen für das Auge stoßen uns die spielerischen Wermutstropfen nicht ganz so bitter auf. Trotz einer erheblichen Umgewöhnungsphase gehört auch der jüngste Teil der Ultima-Saga in jede gut sortierte Sammlung.

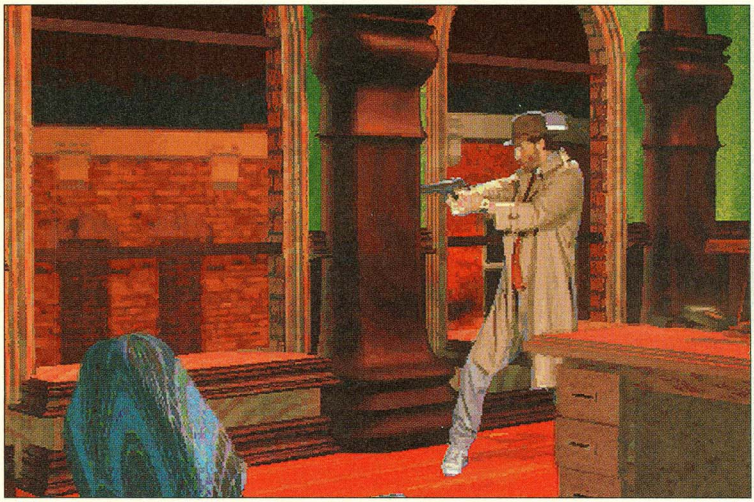
MS-DOS

Hersteller: Origin
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 DM

80%

Under a Killing Moon

Tex Murphy is back: Access Hausdetektiv macht in seinem ersten Digi-Adventure trotz mancher durchwachten Nacht eine gute Figur.



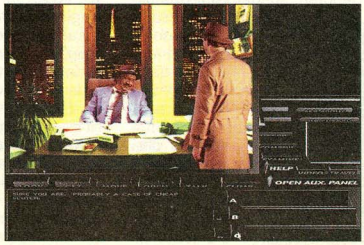
Je nach Geschwindigkeit des Rechners kann man den Bildschirmausschnitt verändern

Kein Wunder, daß Tex nicht besonders gut aussieht. Der letzte lukrative Auftrag liegt zwei Jahre zurück und von etwas muß der Mensch ja leben. Kurz gesagt, Tex ist am Ende und froh über jeden Dollar. Da kommt der vermeintlich leicht aufzuklärende Diebstahl gerade recht, um den Detektiv wieder auf die Gewinnerstraße zu bringen. Daß wir am Ende der Handlung auf einer erdfernen Raumstation landen und mal nebenbei die Welt retten müssen, kann keiner ahnen. Access bewährter Hausdetektiv ist Computerspielern kein Unbekannter: Bereits in den beiden Spielen "Martian Memorandum" und "Amazon" konnten wir die Spürnase durch seine Welt steuern. Sein neues Abenteuer wird Tex komplett digitalisiert bestehen. Notiz am Rande: Hauptdarsteller Chris Jones ist gleichzeitig Regisseur der Geschichte. Daneben treten bekannte Schauspieler wie James Earl Jones, Brian Keith und Margot Kidder auf. Die Digi-Personen treten nicht vor einem gezeichneten Hintergrund auf, sondern wandern durch eine komplett gerenderte Welt, die dabei auch noch flüssig scrollt. Für gewöhnlich sehen wir die 3-D-Welt durch Tex Augen. Kommt es zum Gespräch mit einem der über 20 anderen Darsteller, wird eine der englischen Dialog-Zwischensequenzen eingeblendet. Gespräche werden mittels Menüs geführt, wobei wir zusätzlich entscheiden, ob wir dem Gegenüber freundlich, reserviert, einschmeichelnd oder aggressiv begegnen. Access ist es gelungen, jede Menge echter Adventure-Rätsel auf den vier CDs unterzubringen. Die gerenderten Gegenstände werden deshalb im geräumigen Inventory verstaut und können dort mit anderen Sachen kombiniert und bis zum Einsatz aufbewahrt werden. *vw*

Meine Meinung

Na, wer sagt's denn. Endlich mal ein Programm, das den ausgeleierten Begriff Multimedia mit Leben füllt. Das futuristische Gangsterspektakel "Under a Killing Moon" hat fast die Qualität eines Kinofilms. Professionelle Schauspieler stellen glaubhafte Charaktere da. Der Plot ist sauber in ansprechende Rendergrafik umgesetzt. Scrollende Schauplätze und diverse Kameraperspektiven sorgen für Über- und Durchblick. Sogar steuerungstechnisch hat Access sich nicht lumpen lassen: Das Programm hat tatsächlich alles, was ein ausgewachsenes Adventure ausmacht. Während andere CD-ROM-Programme dieser Art uns meist nur beschämend wenige Möglichkeiten lassen, steuern wir Held Tex schön flexibel durch sein aufregendes Leben. Sogar auf waschechte Puzzles müssen wir nicht verzichten. Bitte in Zukunft noch mehr davon.

Keine stationäre Grafik, sondern ein scrollendes Bild der Umgebung



Alle Texte auf dem Bildschirm werden zusätzlich gesprochen

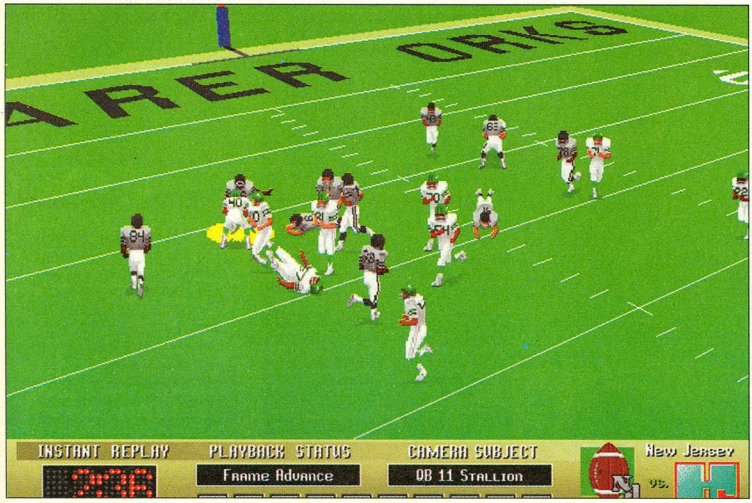
MS-DOS

Hersteller: Access
Distributor: Selling Points
Zirka-Preis: 140 DM

85%

Unnecessary Roughness

Das braucht der Football-Freak: Accolades *Unnecessary Roughness* ist eine wahre Augenweide.



Wunderschön: Aus jeder Perspektive lassen sich Eure Mannen beschauen

Der nächste bitte! Football-Simulationen geben sich dank der Amerikaner und der europäischen American-Sports-Euphorie beim Softwarehändler die Klinke in die Hand. Die Konkurrenz unter den Softwarefirmen ist groß, und so reicht es heutzutage nicht mehr aus, eine gut spielbare Simulation mit dazugehörigem Optionswust und Ligavielfalt zu präsentieren.

Alsdann bietet Accolades Unnecessary Roughness vor allem grafisch neue Aspekte: Das Spielfeld in Vektorgrafik, verfeinert mit zeitgenössischem Texture-Mapping und, was wirklich neu auf dem Sportspielsektor ist, auf Wunsch und bei installiertem VESA-Treiber auch in Super-VGA.

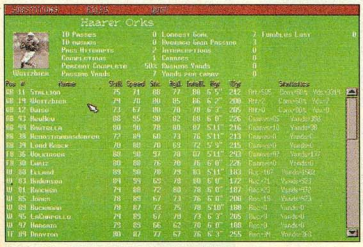
Spielerisch bietet Unnecessary Roughness genotypisches: Ihr dürft Euch sowohl in einem Trainingsmatch als auch in einer Liga behaupten und Eure Mannschaft nach eigenen Wünschen editieren. Natürlich läßt sich auch eine individuelle Wunschliga zusammenstöpseln. Des weiteren dürft Ihr Audibles, Fumbles und Interceptions an- oder abschalten, die Spielgeschwindigkeit einstellen oder Euch aussuchen, ob Ihr nur in die Haut des Coaches, der Spieler oder in alle verfügbaren Häute schlüpfen wollt. Mit dem eingebauten Editor baut Ihr Euch die eigene Mannschaft inklusive Logo, eine eigene Liga oder Unmengen Playbooks zusammen.

Auf dem Spielfeld gleicht Accolades Simulation dem Großteil der Konkurrenz: Ihr steuert wahlweise einen Spieler, während des Angriffs immer den ballführenden, und paßt oder tackled auf Knopfdruck. Natürlich dürfen Spielzüge ausgesucht und Auszeiten genommen werden.

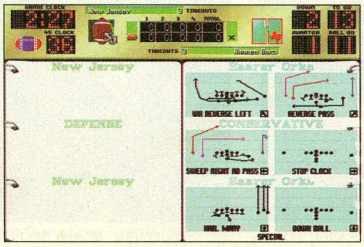
Freaks schauen sich ihre Spielzüge mit der eingebauten Kamera in SVGA noch einmal an. *kn*

Meine Meinung

Trotz aller Fein- und Schönheiten – Dynamix' Front Page Sports Football ist nach wie vor Football-König und so sehr sich Accolades Unnecessary Roughness auch rührte – Pustekuchen! Der Liga-Modus ist weniger komplex als im Vorzeige-Football und auch der Teamkochtopf beschränkt sich lediglich auf die NFL. Einen groben Rüffel gibt's für die Umsetzung des Paßspiels, was sich zwar glänzend steuern läßt, aber so gut wie nie effektiv ist. So wirft selbst der beste Quarterback die Bälle des öfteren ins Nirwana. Grafisch und musikalisch voll auf der Höhe, begeistern allein die grandiosen Spielszenen in Super VGA. Ohne flinken Rechner gibt's allerdings erhebliche Verzögerungen. Trotzdem eine lohnende Anschaffung für Fans und schnelle Rechner.



Editor inklusive: Die Haarer Orks auf einen Blick



Recht komfortabel: Die Playcall-Auswahl

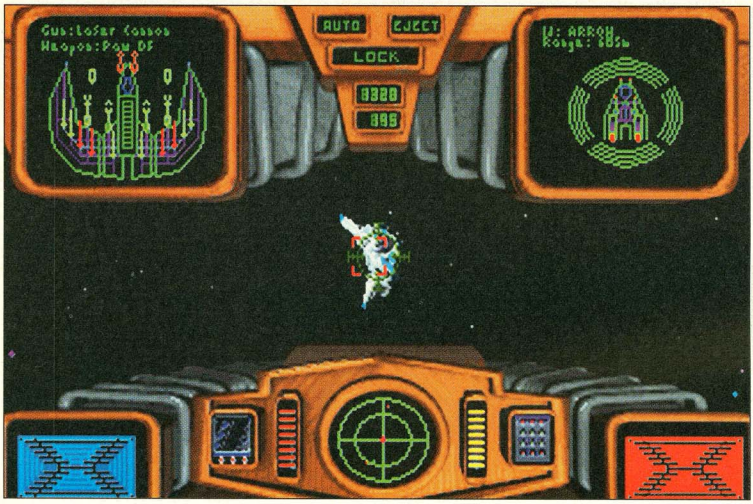
MS-DOS

Hersteller: Accolade
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 DM

74%

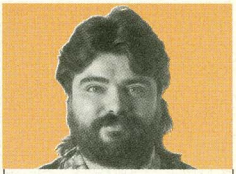
Wing Commander Armada

Sind die Programmierer von LucasArts in der glücklichen Lage, auf das Star Wars-Universum zurückzugreifen, haben andere Teams nicht diesen Vorteil – deshalb basteln diese kurzerhand ihr eigenes Szenario.



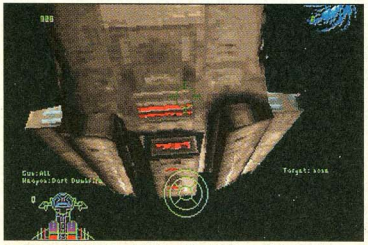
Endlich wieder auf der "richtigen" Seite: Im Kilrathi-Raumer gegen die Weicheier der Föderation

Derweil bereits an dem Multimillionen-Dollar-Projekt *Wing Commander 3* gebastelt wird, wird die wartende Fan-Gemeinde mit einem Off-Spin der alten Spiele ruhiggestellt – *Wing Commander Armada*. In *Armada* gibt es keine Storyszenen, wie bei den beiden Vorgängern. Dafür können erstmals in der *Wing Commander*-Geschichte, zwei Spieler gleichzeitig fliegen: Wahlweise am selben Computer, dabei wird dann der Bildschirm geteilt, oder per Kabel, Netzwerk oder Modem. Erst war eine spezielle Netzwerksoption für bis zu sechs Spieler geplant, dies wurde dann aber auf die Zwei-Spieler-Option zurechtgestutzt. Natürlich läßt sich das Programm auch Solo spielen. Wahlweise fliegt Ihr dann im Actionmodus mit einem Föderationschiff oder einem Kilrathiraumer gegen immer neue Wellen von feindlichen Schiffen. Wem das nicht reicht, kann – ebenfalls alleine oder zu zweit – die Strategievariante probieren. Zwei Optionen bietet hier *Wing Commander Armada*: Eine Art Mini-Spiel mit einem Raumsektor, oder die Version mit 24 Sektoren. In jedem Sektor gilt es Rohstoffe auf Planeten auszubeuten und mittels der Rohstoffe eine Raumflotte aufzubauen. Der Gegner versucht dies ebenfalls: Treffen sich die beiden Parteien in einem System, kommt's zur Schlacht, die Ihr in bekannter *Wing Commander*-Manier selber fliegt. Gehören Euch alle Planeten, oder schafft Ihr es, den feindlichen Träger auszuschalten, ist das Spiel gewonnen. Denn im Gegensatz zu anderen Schiffen, darf keine der Parteien ein neues Trägerschiff bauen – ist das einzige erstmal flöten, ist das Spiel vorbei. *mh*

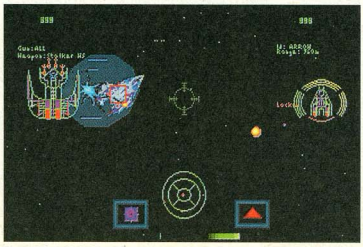


Meine Meinung

Man könnte Origin vorwerfen, mit dem Namen Wing Commander noch mal eine schnelle Mark zu machen, um den dritten Teil der Serie finanziell zu unterstützen. Solange das Ergebnis – wie im Fall von Armada – Spaß macht und techisch der "normalen" VGA-Variante noch einmal einen I-Tupf aufsetzt, geben wir uns damit zufrieden. Die Schiffe sehen jetzt deutlich besser aus, als bei den Vorgängern, der Effekt, wenn ein Laser auf den Schutzschild trifft, macht ordentlich was her. Spielerisch hängt der "Battle"-Modus, auch wenn zwei Kumpels sich duellieren dürfen, nach einer Weile motivationsmäßig in den Seilen. Mehr Spaß macht da der, strategisch zwar nicht durch Tiefgang glänzende, Armada-Modus. Aber wer braucht hier schon die strategische Vielfallt eines Panzer Generals? Entscheidend ist, daß im Duett jeder Planet, jede Werft und jede Fabrik zum Mittelpunkt hitziger Kabelschlachten wird.



Auf Wunsch läßt sich das Cockpit auch komplett ausblenden



Der "Schildeffekt" ist hier deutlich zu sehen: Bei einem Treffer glühen diese kurz auf

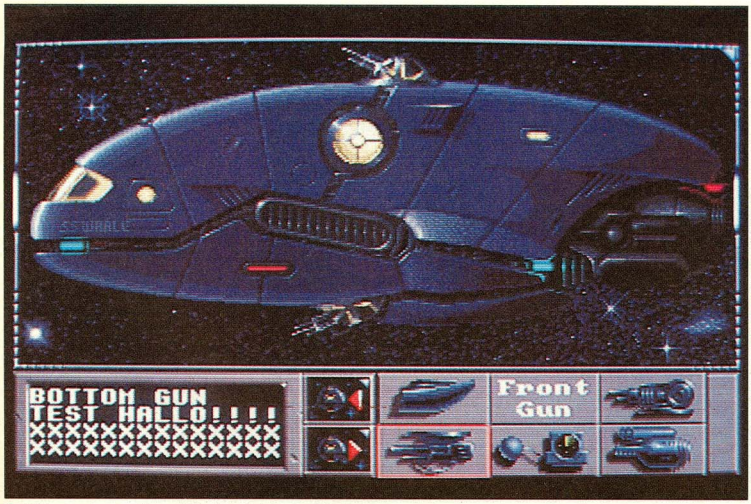
MS-DOS

Hersteller:	Origin
Distributor:	Electronic Arts
Zirka-Preis:	120 DM

81%

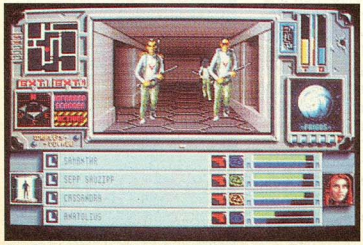
Whale's Voyage

Mit ihrem Einstiegsprodukt *Whale's Voyage* bewiesen die Jungs von NEO, daß gute Rollenspiele auch aus Österreich kommen können.



Reif für den Laser: Unser Whale wird ausgerüstet

Es wird das 21. Jahrhundert geschrieben und unserer Galaxis geht's mächtig gut. Innerhalb der galaktischen Konförderation existieren weitreichende Handelsbeziehungen – die Regierung hat das weiträumige Leben und die galaktische Hanse voll unter Kontrolle. Zu dieser Zeit raufen sich vier wagemutige Kumpels in einem entlegenen Sonnensystem zusammen, erstehen mit ihren Sparstrumpfreserven einen alten Raumklipper und wollen nun das große Geld machen. Dank unvorhersehbarer Ereignisse stolpern die Freunde jedoch in eine großangelegte Intrige der Regierung und werden gar darin verwickelt. Und wie könnte es auch anders sein: Ihr müßt die kleine Party zu heldenhaftem Ruhm führen und die Verschwörung gekonnt vereiteln. Vor Spielbeginn wird die obligatorische Party nach einem gänzlich neuen System gezüchtet: Ihr wählt Eltern, Schule, Genmanipulation und Uni aus, gebt Euren vier Mannen den jeweils passenden Beruf und landet auf der Whale, dem neuen und übel zugerichtetem Schiff. Eure Geldprobleme lassen sich durch verschiedenste Methoden lösen. Zum einen bietet die Whale die Möglichkeit des Beamens. Ihr beamt Euch in eine Stadt des jeweiligen Planeten und wetzt nun durch das dazugehörige 3-D-Dungeons. Verschiedene Aufträge diverser Passanten bringen Geld und natürlich Informationen über die Verschwörung. Meist sind solche Aufträge planetenübergreifend. Zwischen den Himmelskörpern Eures Sonnensystems darf nun gependelt und zur Kassenaufbesserung auch mit Waren gehandelt werden. Mit dem Geld lassen sich Ausrüstungsgegenstände für die Mannschaft oder den Raumer einkaufen. Ab und an piesacken Euch kleinere Piratenhorden, die in einem Strategiekrieg bekämpft werden. Gesteuert wird *Whale's Voyage* mit dem Joystick. Kämpfe in den Dungeons werden in Echtzeit veranstaltet. *kn*



Die Dungeons sind nicht gerade zeitgemäß

Meine Meinung

Computerspiele, die nicht aus Amerika, England oder Deutschland kamen, wurden in den letzten Jahren fast durchgehend belächelt. Doch die österreichischen Computerspielneulinge Neo haben gezeigt, daß sie Handels- und Rollenspielelemente gekonnt verknüpfen können. So muß sich in Whale's Voyage zum Beispiel das Startkapital erst in den Dungeons verdient werden, nebenbei lösen wir die ersten Rätsel und werden langsam, aber sicher in die Story integriert. Aus dem anfangs verdienten Geld läßt sich mit etwas Feingefühl eine ganze Stange Geld verdienen. Der Rollenspielteil an sich ist durchdacht, die Rätsel sind verständlich und nicht allzu knifflig. An einigen Stellen offenbart das Spiel jedoch seine Mankos. Die Steuerung des Echtzeitkampfes mit dem Joystick ist gewöhnungsbedürftig, und die Dungeons sorgen anfangs für Verwirrung. Technisch hat die MS-DOS-Variante die Zeit verschlafen und präsentiert sich recht gelangweilt – spielerisch aber gleichen sich die Versionen.

MS-DOS

Hersteller:	Neo
Distributor:	Max Design
Zirka-Preis:	100 DM

62%

AMIGA

Hersteller:	Neo
Distributor:	Max Design
Zirka-Preis:	100 DM

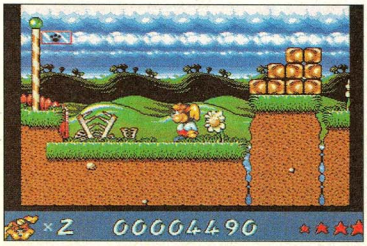
70%

Wonder Dog

Jeder Mega-CD-Besitzer hat sein Bellen schon gehört, jetzt schließen auch die Amiga-Besitzer Cores *Wonder Dog* ins Herz und gehen auf Knochenjagd.

Wauwau-Radau: Für Hundeknochen geht Wonder Dog meilenweit

Lassie, Boomer, Wum, Pluto – begabte Wunderhunde sind keine Seltenheit. Jetzt macht *Wonder Dog* durch lautes Gebell auf sich aufmerksam. Verglichen mit seinen berühmteren Artgenossen hat *Wonder Dog* ein sprichwörtliches Hundeleben: Loriots Zeichentrickhund Wum sitzt seit Jahren auf dem gleichen Sofa und bezieht Rente, Pluto beißt höchstens einmal monatlich Kater Karlo in die Hose, und Lassie rettet ab und zu ein Kind, mehr nicht. *Wonder Dog* hingegen muß gleich einen ganzen Planeten befreien: Hundegeneral von Ruffbone okkupiert mit seiner gewissenlosen und ergebenen Köterkompanie den Planeten K9, die Heimat von *Wonder Dog*. Um K9 zu befreien, muß der Spieler *Wonder Dog* und sein verlaustes Fell durch sieben Welten steuern, die wiederum in mehrere Abschnitte untergliedert sind. Bis er General von Ruffbone in Level sieben in die Schnauze beißen darf, muß der Heldenhund mit den Wundertalenten einiges durchmachen: Unter anderem springt er im Wald über Füchse und Fuchsfallen, weicht in "Dogsville" streunenden Katzen und Bulldoggen aus, durchquert einen Schrottplatz und ärgert sich auf einem einsamen Mond mit Marsmenschen herum. – Unglücklicherweise steht auf deren Speiseplan "Wonder Dog à la Mutant" und der Koch hat noch keine Zutaten. Doch *Wonder Dog* wedelt nicht nur freundlich mit Schwanz und Schlappohren – letzteres läßt ihn sogar durch die Lüfte schweben – sondern leistet aktiven Widerstand: Auf Knopfdruck bewirft er Antagonisten mit Sternchen. Außerdem findet *Wonder Dog* ab und an Tornado-Symbole am Wegesrand – als Wirbelwind ist er dann für kurze Zeit unverwundbar und pustet alle Gegner vom Bildschirm.



Im Zeichen der Pfote: Wieder ein Abschnitt geschafft. – Wonder Dog hißt die Hundeflagge.

Auch andere Fundsachen werten das Hundleben auf: Diamanten sorgen für hohe Punktzahlen, Flügel restaurieren die Lebensenergie, Smileys enthüllen unsichtbare Plattformen und hundert gesammelte Hundeknochen darf *Wonder Dog* gegen ein Extraleben eintauschen. Die werden spätestens bei den mächtigen Zwischen- und Endgegnern dringend gebraucht. – Scheitert Ihr trotzdem, muß *Wonder Dog* in seine Hundehütte zurück. Nach der Eingabe eines passenden Paßworts dürft Ihr allerdings weiter Hundeknochen suchen und bereits durchstandene Level überspringen. *js*

Meine Meinung

Die Videospiel-Allrounder von Core Design sind Engländer. Engländer sind konservativ und traditionsbewußt. Zumindest Core Design wird keine Spielprinzips-Revolution anzetteln – jedes neue Spiel erinnert an die Vorgänger: der gleiche Grafikstil, das gleiche Spielgefühl und artverwandte Akteure. Der Name Core ist fast ein Gütesiegel für spielbare Jump & Run-Kost – allerdings auch für mangelnde Innovation. Hier kann Wonder Dog noch so bellen – unsichtbare Plattformen, versteckte Bonusräume, ellenlange Level und ein sprungfreudiger Hauptdarsteller locken heute keinen Hund mehr aus dem Körbchen, geschweige denn einen Amiga-Profi vor den Monitor. Wonder Dog ist ein solides, technisch gutes Jump & Run – ein Spiel, das Spaß macht. Wer davon noch nicht genug hat, darf mitbellen. Das gilt übrigens auch für Besitzer eines Mega-CD: Der Silberscheiben-Wunderhund glänzt hier noch mit einem Zeichentrick-Intro und gehört zu den besten CD-Spielen für die Sega-Konsole.

AMIGA

Hersteller:	Core Design
Distributor:	Core Design
Zirka-Preis:	80 DM

72%

World Cup USA '94

Doch nicht verloren: Mit dem offiziellen Spiel zur Fußballweltmeisterschaft darf Deutschland rehabilitiert werden.

Übersichtlichkeit ist alles: Der ohnehin schon große Feldausschnitt wird noch von einem "Radar" unterstützt

Das war sicher teuer: Die offizielle WM-Lizenz durfte U.S.Gold erstehen. Entgegen aller Erwartungen wuchs das englische Softwarehaus über sich hinaus und lieferte fast rechtzeitig zum Weltmeisterschaftsanstoß eine Soccer-Simulation ab, die sich gewaschen hat. *World Cup USA '94* fällt spielerisch kaum aus dem Genretypischen: Ihr sucht Euch, wahlweise mit einigen Kumpels, das passende Nationalteam aus und bolzt los. An Einstellungen stehen Euch so gut wie alle Optionen zur Verfügung, die sich ein Trainer wünschen würde. Ob Ihr nur die Trikotfarben ändern oder die Linienrichter vom Platz verbannen wollt – keine Option bleibt offen. So läßt sich unter anderem die Spieldauer, die Spielgeschwindigkeit und die Steuerung des Torwarts einstellen. Strategen verteilen die eigenen Mannen nicht nur beliebig auf dem Feld, sondern bearbeiten auch taktische Spielzüge und Feineinstellungen. Welche Pässe geschlagen werden, wie stark über die Flanken gespielt wird oder welche Abwehrriegel benutzt werden, liegt dabei allein an Euch. Auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Spielfeld aus einer leicht abgeschrägten Vogelperspektive – das Spielfeld scrollt dabei in alle Richtungen. Ihr steuert wie immer den ballführenden Spieler oder den, der dem Ball am nächsten steht. Auf Knopfdruck wird gepaßt oder geschossen, abgefälschte Bälle sind dabei genauso möglich wie Kopfbälle oder Fallrückzieher. Freistöße und Eckbälle werden, wie schon in *Striker* oder *Sierra Soccer* über eine einstellbare Flugbahn gesteuert. Habt Ihr ein Spiel mehr oder minder erfolgreich abgeschlossen, darf auf Festplatte gespeichert werden. Eure Aufstellungen und Taktiken lassen sich ebenfalls sichern. *kn*

Niedlich: Striker führt Euch durch die Menüs

Sie hat zugeschlagen – die Abseitsfalle funktioniert

Meine Meinung

Das hätte ich U. S. Gold, die in letzter Zeit nicht gerade Garant für hochklassige Computerspielunterhaltung waren, nicht zugetraut: World Cup USA '94 gehört zweifellos zu den besten Weltmeisterschafts-Soccern dieses Jahres. Von der lustigen Menüführung mit Maskottchen Striker, bis hin zur durchdachten Steuerung im Actionpart macht das Spiel fast durchgängig eine gute Figur. Statistikfans und Taktiker kommen mit der Optionsflut und den vielen Aufstellungsmodi voll auf ihre Kosten, Action-Freunde freuen sich über das schön designte Spielgeschehen auf dem Rasen. Der große Spielfeldausschnitt und die logische Steuerung ermöglichen galantes Paßspiel und bieten genug Raum für raffinierte Spielzüge. Einzig in Sachen Präsentation läßt World Cup USA '94 etwas zu wünschen übrig. Scheint die Menüführung noch künstlerisch gelungen, enttäuschen später vor allem die fuzzeligen Zwischengrafiken im Spiel und die mitunter recht dilettantisch animierten Spielersprites. Das Spiel trägt seinen Namen jedoch zu Recht.

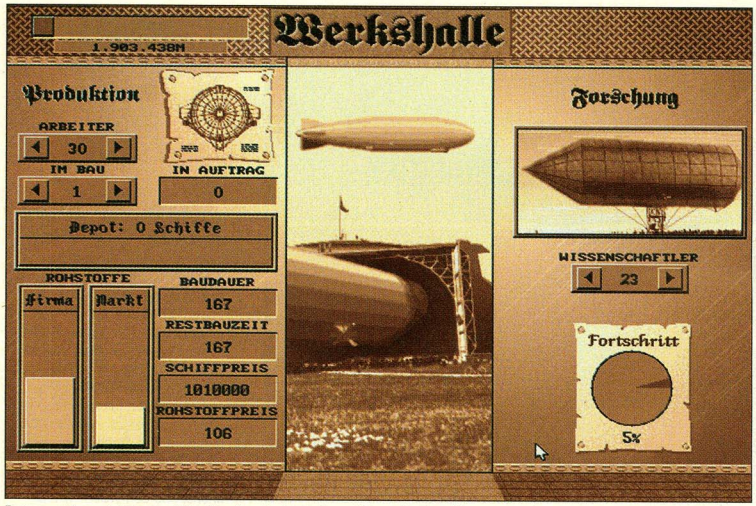
MS-DOS

Hersteller:	U.S. Gold
Distributor:	Selling Points
Zirka-Preis:	100 DM

79%

Zeppelin

Da lacht der Graf: Über 90 Jahre nach dem Stapellauf des ersten Luftschiffes wird den Zeppelinen ein digitales Denkmal gesetzt



Braun und nostalgisch: Alle Menüs sind mit der nötigen Patina überzogen

Was haben wir nicht schon alles simulationstechnisch verwaltet. Zeitungen und Fernsehsender, Kohleminen und Fuhrparks, Weinberge und Ölimperien. – Der Phantasie der Spieldesigner sind keine Grenzen gesetzt. Ganz weit in die technische Vergangenheit entführt uns Ikarions Wirtschaftssimulation "Zeppelin". Entweder alleine oder zu zweit startet Ihr kurz nach der Jahrhundertwende in Berlin Euer Luftfahrtunternehmen. Jetzt bleiben vierzig lange Spieljahre, um aus der Garagenfirma ein blühendes Weltunternehmen zu machen. Wie üblich im harten Wirtschaftssimulationsgeschäft steht anfangs nur ein bescheidenes Startkapital, eine kleine Werft und ein wenig beeindruckendes Luftschiff zur Verfügung. Oberste Maxime in der Startphase muß also sein: Geldmachen, was das Zeug hält. Dazu bieten sich gleich mehrere Möglichkeiten an. Zuerst sollte man mehr oder weniger lukrative Werbeaufträge ranschaffen. So ein Zeppelin hat eine große Außenhülle, auf der sich Plakate ganz vortrefflich machen. Das große Geld gibt's aber nur, wenn wir eine lukrative Städteverbindung zwischen zwei europäischen Metropolen etablieren. Dann können wir Passagiere und Fracht befördern und unseren Reichtum mehren. Besonders viele Taler winken bei etwas unsicheren Termingeschäften. Wer hier nicht besonders fix ist, der zahlt schnell drauf. Akute Geldnot kann man durch zwei Gegenmaßnahmen beheben. Entweder Ihr bittet die Bank Eures Vertrauens um einen Kredit oder verkauft kostbares Aktienkapital der eigenen Firma oder der Konkurrenz. Kein Fortschritt ohne Forschung: Die eigene Werft ist der Quell neuer technischer Erkenntnisse. Hier werden nicht nur die Schiffe überholt und neu aufgetankt, sondern auch Rohstoffe gelagert und neue Erfindungen gemacht. Allerdings nur, wenn man für den entsprechenden Ingenieursstamm gesorgt hat. Im Laufe der Jahre gibt's dann größere Schiffe, mit denen wir sogar über den Atlantik fahren können. Drei Schiffe können direkt von uns gesteuert werden, der Rest der Luftflotte ist automatisch unterwegs. Haben wir Büros im Ausland gegründet, dann können wir dort unterschiedlich kompetente und leider auch teure Manager einsetzen, die sich automatisch um die Belange unserer Firma kümmern. *VW*

Geldmangel: Ohne Kredite kommt der Laden nicht in Schwung

Meine Meinung

Das erste Lob geht an die hervorragende Recherche der geschichtlichen Ereignisse, die sich besonders in der Anleitung widerspiegelt. Wer sich mit dem nötigen Ernst hinter die Materie klemmt, wird nicht nur unterhalten, sondern hat einen echten Lerneffekt. Trotzdem hat die Geschichte aus der guten alten Zeit keine Patina angesetzt. Spätestens wenn der erste Flieger im Atlantik verschwindet, die Aktien an Wert verlieren und die eigenen Arbeiter in den Streik treten, beginnt wohlige Hektik. Das Wirtschaftsmodell ist überschaubar, fair und läßt auch finanziellen Novizen eine Chance. Besonders gut gefällt die edel-nostalgische Umsetzung der damaligen Ereignisse, inclusive kleiner Actionsequenzen. Wer in den Hochflug- und Geschwindigkeitswettbewerben das nötige Fingerspitzengefühl beweist, kann sich zusätzlich einen Ehrenorden an die stolzgeschwellte Brust heften. Besonders erfolgreiche Luftschiffer finden sogar die Frau fürs Leben.

MS-DOS

Hersteller: Ikarion
Distributor: Kingsoft
Zirka-Preis: 90 DM

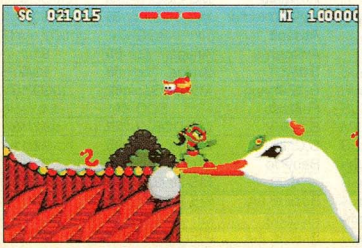
76%

Zool 2

Wer schon vor roten Waldameisen Angst hat, sollte einen Bogen um dieses Spiel machen: Die springende Ninja-Ameise *Zool* macht jetzt den Amiga unsicher.

Peitsch mich: Das Liebesleben von Zool und Zooz ist sehr abwechslungsreich

Das Zeitalter des digitalen Bildschirmvergnügens bringt so manchen Biologielehrer ins Schwitzen. Jahrhundertealtes Wissen wird durch moderne Videospiele widerlegt. Nachdem Sega bereits aufgedeckt hat, daß Igel in Wahrheit blau sind, Turnschuhe tragen und springen können, bewirbt sich jetzt Gremlin für den Biologie-Nobelpreis. Das Softwarehaus hat entdeckt, daß Ameisen nicht in Hügeln leben und durch unterirdische Tunnelgeflechte kriechen, sondern ebenfalls quietschvergnügt durch die Gegend springen und sich für Ninja-Kämpfer halten. Gremlins Beweis- und Musterameise *Zool* wurde bereits vor einigen Jahren im gleichnamigen interaktiven Tierfilm der Öffentlichkeit vorgestellt. Jetzt hat Gremlin auf weiteren Expeditionen eine zweite Ameise der neuen Generation ausgemacht: Zooz. Die Forschungsarbeiten stehen unter einem guten Stern. – Zooz ist ein gebärfähiges Weibchen und zwischen *Zool* und Zooz hat sich nach Aussage der Gremlin-Biologen bereits eine Liebesbeziehung entwickelt, so daß die Niederkunft eines Ninja-Ameisenbabys nur eine Frage der Zeit ist. Bis dahin darf sich der biologisch interessierte Videospieler ganz dem Leben der Ninja-Ameisen widmen und in *Zool 2* den blitzschnellen Titelhelden und seine Freundin mit dem Joystick durch sechs Level steuern. Feinde der Ameise werden per Peitschenhieb, Gummigeschoß oder Ninja-Shuriken ausgeknockt und score-lüsterne Spieler sammeln Süßigkeiten und Kekse. Es warten wieder Unmengen versteckter Gänge mit Superextras, wie zum Beispiel Satelliten, Sanilutscher oder Jing-Jang-Symbolen, die Eure Gegner vewirren. Zudem erwarten Euch in bestimmten Levelabschnitten Schalter, die als Rücksetzpunkte agieren und am Weltenende die Obermotze. Springt Ihr schnell genug, dürft Ihr zum Schluß dem widerlichen König der Krool die Augen ausstechen. Gremlin ist immer um den neusten Stand der Technik bemüht und programmierte eine spezielle Version für den A1200, der mehr Farbe spendiert wurde. Gerüchten zufolge sollen einige Grundschulen in Südhessen sogar mit 1200er Amiga ausgerüstet werden, um den Biologieunterricht interessanter gestalten zu können. Ist das Pilotprojekt erfolgreich, werden auch Disney-Trickfilme im Untericht gezeigt, um den Schülern das Leben der Mäuse und Enten nahezubringen. *js*



Das dynamische Doppelpack für *Zool*ogen: Springameisen im Ninja-Look

Meine Meinung

Da wird einem richtig warm ums Herz: Der gefürchtete Ninja-Häuptling hat eine Freundin gefunden und bereitet sich auf einen stillen Lebensabend vor. Neben dieser romantischen Liebesgeschichte, die fast "Vom Winde verweht" in den Schatten stellt, kann Zool 2 auch mit witzigen Ideen, durchdachtem Levelaufbau und den beliebten extralangen Laufpassagen aufwarten. Außerdem verzaubert Zool die weiblichen und Zooz die männlichen Spieler mit grafischen Finessen und niedlichen Animationen. Die Besonderheit der Ameisen-Ninjas ist die Geschwindigkeit, mit der die beiden durch die Level swingen. Die permanenten Geschwindigkeitsüberschreitungen treiben sogar dem einen oder anderen Sonic-Spieler Schweißperlen auf die Stirn. Allerdings trüben einige programmierte Schnitzer das junge Ameisenglück: Die Bösewichter sind unsterblich – neutralisierte Gegner tauchen ständig wieder auf und nerven Euch bis zum nächsten Stromausfall oder Diskettenbruch.

AMIGA

Hersteller: Gremlin
Distributor: Gremlin
Zirka-Preis: 80 DM

70%

Wo steht der Test zu ...?

Die Frage stellt sich jeder *POWER PLAY*-Leser irgendwann in seinem Leben. Eine ebenso oft gestellte Frage ist: "Wo war noch der Tip zu diesem Spiel?". Mit unseren feinen Spezialtabellen hat das Wühlen in alten *POWER PLAY*-Ausgaben ein Ende – fein säuberlich nach Alphabet sortiert, findet Ihr hier zwei getrennte Listen: Eine mit den Computerspieletests, eine mit den Tips. Der Titel steht für den Namen des jeweiligen Spiels, System für den Computertyp. Hinter dem Kürzel **PW** verbirgt sich natürlich die *POWER WERTUNG*, und die Ausgabe gibt das Heft an, in dem der Test oder der Tip zu finden ist.

reza/mh/cb

Titel	System	PW	Ausgabe
A.T.P.	MS-DOS	76	91/5
A320	Amiga	74	92/7
Abandoned Places	Amiga	74	92/3
Abandoned Places 2	Amiga	64	93/6
Aces of the Great War	MS-DOS	54	91/3
	Amiga	48	91/6
Aces of the Pacific	MS-DOS	86	92/6
Aces over Europe	MS-DOS	87	93/8
Action Fighter	MS-DOS	69	89/12
Addams Family	Amiga	69	92/6
Adrenalyn	Amiga	58	91/12
ADS	Amiga	73	91/5
Advantage Tennis	MS-DOS	58	92/1

Titel	System	PW	Ausgabe
1869	MS-DOS	72	92/8
	Amiga	72	92/8
1942 – Pacific Air War	MS-DOS	81	94/5
4D Sports Driving	Amiga	75	92/4
4D Sports Boxing	Amiga	64	92/2
	MS-DOS	66	91/6
4D-Sports Driving	MS-DOS	77	91/4
5th Gear	Amiga	21	90/4
688 Attack Sub	Amiga	73	90/5
7 Colors	MS-DOS	51	91/12
A 320	Amiga	74	92/1
A-10 Tank Killer	MS-DOS	76	90/3
A-Train	MS-DOS	82	92/7
A.G.E.	MS-DOS	60	92/2
A.M.C.	Amiga	67	90/8
A.T.A.C.	MS-DOS	66	92/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Aegis: Guardian of the Fleet	CD-ROM	80	94/8
Afrika Korps	Amiga	8	91/9
Agony	Amiga	59	92/4
Air Bucks	MS-DOS	56	92/9
Air Support	Amiga	78	92/12
Airlines	MS-DOS	56	94/5
Airport	Amiga	71	90/8
Al-Qadim	MS-DOS	74	94/8
Alcatraz	MS-DOS	38	93/3
	Amiga	47	92/5
Alfred Chicken	Amiga	46	93/12
Alien Breed	MS-DOS	67	94/1
Alien 3	Amiga	56	93/12
Alien Breed	Amiga	74	92/2
Alien Breed 2	Amiga 1200	67	94/1
Alien Drug Lords	Amiga	57	91/6
Alien Legacy	MS-DOS	82	94/10
Alien Storm	Amiga	44	91/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Alone & Jack in the Dark	CD-ROM	83	94/2
Alone in the Dark	MS-DOS	80	93/1
Alone in the Dark 2	MS-DOS	85	94/3
Alpha Waves	Amiga	38	91/3
Altered Beast	Amiga	18	89/12
Altered Destiny	MS-DOS	67	91/2
Amazon	MS-DOS	54	93/1
Ambermoon	Amiga	88	93/12
Amberstar	Amiga	85	92/6
Ambush at Sorinor	MS-DOS	77	93/8
Amnios	Amiga	54	92/3
Anarchy	Amiga	44	90/11
Ancient Art of War	MS-DOS	75	93/2
Ancient Art of War in the Skies	Amiga	75	93/7
Another World	Amiga	48	92/3
Anstoß	Amiga 1200	80	94/1
Anstoß World Cup Edition	CD-ROM	81	94/8
Antares	Amiga	47	91/6
Antheads	Amiga	73	90/6
Apidya	Amiga	80	92/1
Apocalypse	Amiga	64	94/7
Apprentice	Amiga	68	90/10
Aquanaut	Amiga	46	90/4
Aquaventura	Amiga	45	92/8
Arabian Nights	Amiga	64	93/6
Arachnophobia	MS-DOS	61	91/9
Archon Ultra	MS-DOS	61	94/4
	CD-ROM	61	94/8
Arena	Amiga	27	92/5
Armalyte	Amiga	52	91/10
Armour Alley	MS-DOS	78	91/10
Armour-Geddon	Amiga	60	91/8
Arthur	Amiga	65	89/10
Ashes of Empire	Amiga	82	92/10
Assassin	Amiga	70	93/1
Astate	Amiga	16	90/7
ATF 2	Amiga	15	91/2
	MS-DOS	15	91/2
Atomic Robo-Kid	Amiga	62	91/1
Atomino	Amiga	80	91/1
	MS-DOS	80	91/1
Atomix	Amiga	76	90/5
Aufschwung Ost	MS-DOS	80	94/1
Austerlitz	MS-DOS	73	90/3
AV-8B Harrier Assault	MS-DOS	55	93/1
Awesome	Amiga	69	91/1
B-17	Amiga	59	93/6
B-17 Flying Fortress	MS-DOS	62	92/10
B.A.T. 2	MS-DOS	76	92/10
B.C. Kid	Amiga	85	92/11
Baby Jo	Amiga	48	92/1
	MS-DOS	48	92/1
Back to the Future 2	MS-DOS	35	90/11
Back to the Future 3	Amiga	32	91/6
Backgammon	Amiga	59	91/11

Titel	System	PW	Ausgabe
Bad Blood	MS-DOS	72	90/8
Bad Company	Amiga	28	90/3
Badlands	Amiga	67	90/12
Badlands Pete	Amiga	10	91/12
Balance	MS-DOS	44	92/12
Balance of the Planet	MS-DOS	47	90/8
Ball	MS-DOS	44	89/12
Ball Game	Amiga	60	91/8
Bandit Kings of AncientChina	MS-DOS	79	91/8
	Amiga	79	91/8
Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89	91/2
	Amiga	89	91/5
Banshee	Amiga	79	94/9
Bar Games	MS-DOS	66	90/1
Barbarian 2	Amiga	56	92/3
Bard's Tale 3	Amiga	71	91/6
	MS-DOS	74	91/6
Bargon Attack	MS-DOS	59	92/8
	Amiga	58	92/11
Batman – The Movie	Amiga	68	90/1
Batman Returns	MS-DOS	53	93/4
Battle Bugs	MS-DOS	86	94/10
Battle Chess 2	MS-DOS	63	90/12
Battle Chess 4000	MS-DOS	70	93/3
Battle Command	Amiga	71	91/3
Battle Isle	MS-DOS	85	91/12
	Amiga	85	91/10
Battle Isle 2	CD-ROM	90	94/4
Battle Isle 2: Das Erbe des Titan	CD-ROM	88	94/10
Battle Isle Data Disk 2	MS-DOS	71	93/7
Battle of Destiny	MS-DOS	61	93/2
Battle Squadron	Amiga	82	90/2
Battle Valley	Amiga	37	89/11
Battlemaster	Amiga	41	90/12
Battlestorm	MS-DOS	23	91/12
	Amiga	32	91/4
Battletech 2	MS-DOS	37	91/6
Beast 3	Amiga	60	92/12
Beast Busters	Amiga	31	91/9
Beneath a Steel Sky	MS-DOS	70	94/4
Berlin 1948	Amiga	53	90/3
	MS-DOS	53	90/9
Betrayal	Amiga	42	91/2
	MS-DOS	42	91/8
Betrayal at Krondor	MS-DOS	56	93/7
Beverly Hills	MS-DOS	29	92/5
Big Run	Amiga	64	92/4
Big Sea	MS-DOS	46	94/5
Bill and Ted	MS-DOS	22	91/10
Birds of Prey	Amiga	61	92/2
	MS-DOS	39	92/12
Black Crypt	Amiga	71	92/4
Black Gold	MS-DOS	48	92/1
Black Tiger	Amiga	45	90/5
Blade Warrior	MS-DOS	47	91/1
	Amiga	45	91/10
Blob	Amiga	42	93/10
Block Out	Amiga	74	90/2
Blockout	MS-DOS	74	90/6
Bloodnet	CD-ROM	71	94/2
Bloodwych Data Disk Vol. 1	Amiga	–	90/3
Blue Angels	Amiga	48	90/3
	Amiga	48	90/7
Blue Angels 69	Amiga	63	90/3
Blue Force	MS-DOS	58	93/9
Blues Brothers	MS-DOS	61	92/1
Bobs Bad Day	Amiga	41	93/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Bodo Illgner's Soccer	Amiga	31	90/3
Body Blows	Amiga	60	93/6
	MS-DOS	52	93/11
Body Blows Galactic	Amiga 1200	74	94/2
Bombuzal	MS-DOS	75	90/2
Booly	Amiga	52	91/10
Boston Bomb Club	Amiga	67	91/12
Botics	Amiga	31	91/2
Boxing Manager	MS-DOS	38	91/5
	Amiga	38	91/5
Brain Artifice	MS-DOS	57	91/7
Brain Blaster	Amiga	80	90/5
Brat	Amiga	80	91/6
Breach 2	MS-DOS	61	91/4
Breakline	MS-DOS	25	94/6
BreakThru	MS-DOS	70	94/10
Bruce Lee Lives	MS-DOS	62	90/3
Brutal Sports Football	Amiga	70	93/12
Bubba'n'Stix	Amiga	67	94/4
Bubble Plus	Amiga	40	90/7
Buck Rogers	MS-DOS	79	92/3
Buck Rogers 2	Amiga	78	92/6
Buck Rogers: Countdown to Doomsday	MS-DOS	83	90/12
	Amiga	82	91/4
Budokan	MS-DOS	75	90/2
	Amiga	75	90/5
Bug Bomber	Amiga	76	92/1
	Amiga	76	92/5
	MS-DOS	76	92/12
Builderland	Amiga	54	91/11
Bumpy's Arcade	Amiga	35	92/10
Bundesliga Manager	MS-DOS	71	90/6
Bundesliga Manager Hattrick	Amiga 1200	88	94/7
Bundesliga Manager Professional	MS-DOS	40	92/3
	Amiga	81	91/11
Bunny Bricks	Amiga	33	93/1
Burning Steel	MS-DOS	77	92/12
	MS-DOS	85	94/4

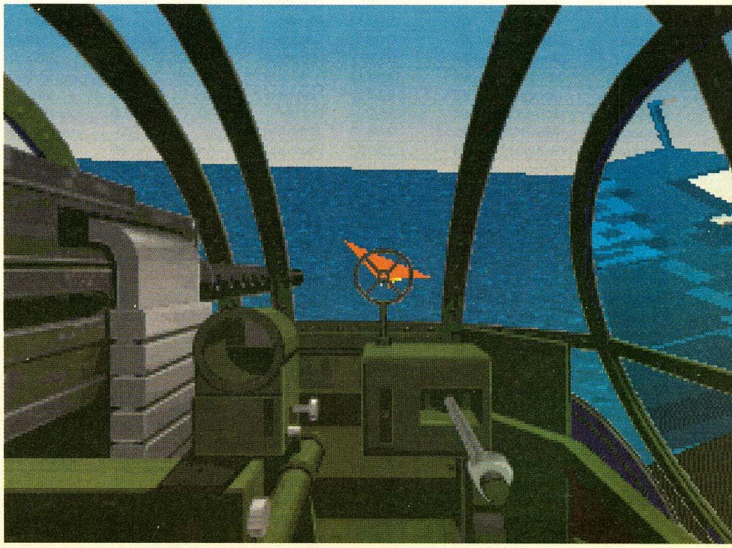
Titel	System	PW	Ausgabe
Burning Steel 2	CD-ROM	85	94/7
Burntime	MS-DOS	69	93/10
BushBuck	MS-DOS	57	92/5
Buzz Aldrin's Race into Space	MS-DOS	74	93/5
Cadaver	Amiga	86	91/1
	MS-DOS	85	92/8
Cadaver, Payoff	Amiga	–	91/9
Caesar	MS-DOS	21	93/1
California Games 2	MS-DOS	62	91/7
California Golf	MS-DOS	68	89/9
Campaign	MS-DOS	42	93/2
	Amiga	44	93/2
Campaign 2	Amiga	43	94/3
	MS-DOS	43	94/3
Companions of Xanth	MS-DOS	68	94/2
Cannonfodder	Amiga	82	94/1
	MS-DOS	79	94/5
Captain Planet	Amiga	60	92/3
Captive	Amiga	44	91/1
	MS-DOS	49	93/1
Car & Driver	MS-DOS	68	93/1
Car-Vup	Amiga	55	91/4
Carcharodon	Amiga	69	91/7
Cardiaxx	Amiga	56	92/3
Cardinal of the Kremlin	MS-DOS	48	91/12
Carl Lewis Challenge	Amiga	61	92/11
	MS-DOS	67	92/10
Carmen Sandiego	Amiga	61	90/9
	Amiga	61	90/9
Carmen Sandiego Deluxe	CD-ROM	60	93/3
Carrier Command	MS-DOS	80	89/12
Carrier Strike	MS-DOS	66	92/8
Carriers at War	MS-DOS	72	92/11
Carriers at War 2.0	MS-DOS	72	94/5
Carthage	Amiga	59	91/2
Carver	Amiga	16	92/3
Cash	Amiga	60	91/9
Castle Master	MS-DOS	79	90/6
	Amiga	79	90/6

Titel	System	PW	Ausgabe
Castle of Dr. Brain	MS-DOS	61	92/3
Castle Warrior	Amiga	39	89/11
Castles	MS-DOS	57	91/9
Castles 2	MS-DOS	68	93/2
Catch 'em	Amiga	39	92/7
Caveman Ugh-Lympics	MS-DOS	47	89/10
Celtic Legends	Amiga	69	91/12
Centerbase	Amiga	70	92/1
Centrefold Square	MS-DOS	6	90/7
Centurion: Defender of Rome	MS-DOS	60	90/8
	Amiga	60	91/8
Challenge Golf	Amiga	49	91/10
Chambers of Shaolin	Amiga	77	90/1
Champion Driver	Amiga	56	92/1
Champion of the Raj	Amiga	52	91/8
Champions of Krynn	MS-DOS	86	90/3
	Amiga	86	90/8
Championship Run	Amiga	41	91/2
Chaos strikes back	Amiga	92	91/3
Charlie	Amiga	46	91/10
Chase H.Q.	Amiga	56	90/3
Chase H.Q. 2	Amiga	38	91/4
Ché	Amiga	17	92/2
Chess Maniac	MS-DOS	54	93/7
Chessmaster 3000	MS-DOS	81	92/3
Chip's Challenge	Amiga	83	91/3
Christoph Kolumbus	Amiga	74	94/4
Chronicles of Omega	Amiga	16	91/12
Chronoquest 2	Amiga	46	90/7
Chuck Rock	Amiga	59	91/7
Chuck Rock 2	Amiga	76	93/6
Chuck Yeager's AFT 2.0	MS-DOS	83	90/12
Chuck Yeager's Air Combat	MS-DOS	74	91/8
	Macintosh	74	94/2
Circuit's Edge	MS-DOS	59	90/9
	MS-DOS	59	90/9
Cisco Heat	Amiga	35	92/1
Civilization	MS-DOS	88	92/1
	Macintosh	87	93/4
Civilization for Windows	MS-DOS	87	94/3
Cloud Kingdoms	MS-DOS	44	90/8
	Amiga	44	90/8
Clouds of Xeen	MS-DOS	72	92/12
Clown-O-Mania	Amiga	68	89/12
Codename: Iceman	MS-DOS	72	90/6
	Amiga	72	90/10
	Amiga	71	91/3
Cohort	Amiga	14	91/7
Colony	MS-DOS	45	89/9
Colorado	Amiga	24	90/8
	MS-DOS	24	90/8
Coloris	Amiga	74	90/5
Comanche	MS-DOS	64	93/1
Combo Racer	Amiga	48	90/5
Command H.Q.	MS-DOS	87	91/3
Conan	MS-DOS	77	92/2
Conan the Cimmerian	CD-ROM	65	93/3
Conflict Europe	Amiga	62	89/11
	MS-DOS	61	90/3
Conqueror	Amiga	69	90/2
Conquest of Camelot	MS-DOS	70	90/6
	Amiga	70	90/10
Conquest of the Longbow	MS-DOS	70	92/3
Conquestador	Amiga	67	91/12
	MS-DOS	68	92/9
Contraptions	MS-DOS	59	93/2
Cool World	Amiga	37	93/2
	MS-DOS	42	93/2
Corporation	Amiga	41	90/12
	MS-DOS	40	91/10
Corridor 7	MS-DOS	46	94/6
Cougar Force	Amiga	29	91/2
	MS-DOS	29	91/2
Countdown	MS-DOS	48	91/4
Cover Girl Poker	Amiga	30	92/7
Cover Girl Strip Poker	CD-ROM	24	94/1
Covert Action	MS-DOS	64	91/2
	Amiga	64	91/9
Crackdown	Amiga	67	90/5
Crash Course	MS-DOS	76	90/12
Creepers	MS-DOS	64	93/5
Crime City	MS-DOS	11	92/9
	Amiga	12	92/5
Crime Does Not Pay	MS-DOS	24	91/7
Crime Wave	MS-DOS	38	91/7
Crisis in the Kremlin	MS-DOS	74	92/8
Crossbow	Amiga	36	90/6
Crown	Amiga	33	91/6
	MS-DOS	33	91/3
Cruise for a Corpse	Amiga	63	91/11
	MS-DOS	64	92/9
Crystals of Arborea	Amiga	52	91/9
Cubulus	MS-DOS	69	91/9
Curse of Enchantia	Amiga	71	92/11
Curse of the Azure Bonds	Amiga	85	91/1
Cyberball	Amiga	48	90/6
Cyberpunks	Amiga	71	94/1
Cyberrace	MS-DOS	40	94/1
Cyberzerk	Amiga	52	92/11
Cytron	Amiga	59	93/2
D-Day	MS-DOS	38	94/8
D/Generation	MS-DOS	78	92/7
Damokles	Amiga	74	90/9
	Amiga	74	90/9
Dark Legions	MS-DOS	60	94/9
Dark Queen of Krynn	Amiga	75	92/10
Dark Sat	Amiga	22	90/9
	Amiga	22	90/9
Dark Seed	MS-DOS	66	92/6
Dark Sun	CD-ROM	72	94/9
	MS-DOS	73	93/12
Darklands	MS-DOS	62	92/10
Darkman	Amiga	53	91/11
Darkmere	Amiga	74	94/6
Darkseed	Amiga	66	93/5
	CD-ROM	56	94/7
Darkside of Xeen	MS-DOS	69	93/8
Darkspyre	MS-DOS	30	91/4
Das Boot	MS-DOS	55	91/3
Das Haus	MS-DOS	18	90/7
Das Schwarze Auge	MS-DOS	78	92/7
Das Stundenglas	Amiga	52	91/2
Datastorm	Amiga	71	89/10
Daughter of Serpents	MS-DOS	48	93/2
David Leadbetter's Golf	MS-DOS	73	93/1
David Wolf	MS-DOS	51	90/3
Day of the Pharao	Amiga	54	90/1
Day of the Tentacle	MS-DOS	90	93/7
	CD-ROM	90	93/9
Day of the Viper	Amiga	68	90/3
	MS-DOS	68	90/9
Daylight Robbery	Amiga	37	92/3
Days of Thunder	MS-DOS	36	90/12
	Amiga	34	90/12
Death Knights of Krynn	MS-DOS	76	91/5
	Amiga	76	91/11
Death or Glory	Amiga	82	94/6
Death Trap	Amiga	46	91/2
Deathbringer	MS-DOS	61	92/2
Deathtrack	MS-DOS	72	90/4
Debut	Amiga	22	91/1
Deja Vu 2	MS-DOS	66	90/6
Deliverance	Amiga	64	92/7
Demoniak	Amiga	52	91/9
	MS-DOS	52	91/9
Der Clou!	Amiga	78	94/5
	CD-ROM	78	94/10
	MS-DOS	78	94/8
Der Patrizier	MS-DOS	76	92/7
	CD-ROM	76	93/6
	Amiga	76	92/7
Der Planer	MS-DOS	66	94/3
Der Trainer	Amiga	67	94/7
Desert Strike	Amiga	80	93/6
Deuteros	Amiga	54	91/9
Dick Tracy	Amiga	8	91/3
	MS-DOS	8	91/3
Die Hard	MS-DOS	33	90/4
Die Kathedrale	Amiga	62	91/12
Die Schöne und das Biest	MS-DOS	68	93/9
Die Siedler	Amiga	89	94/1
	MS-DOS	89	94/6
Diggers	MS-DOS	68	94/6
	Amiga	70	94/1
Dino Wars	Amiga	39	91/2
Dinopark Tycoon	MS-DOS	41	93/10
Discovery	Amiga	23	92/8
Ditris	Amiga	13	91/6
Dogfight	MS-DOS	69	93/6
	Amiga	69	93/12
Dojo Dan	Amiga	42	92/10
Dominator	Amiga	21	89/10
Don't go alone	MS-DOS	75	90/1
Doodlebug	Amiga	65	93/1
Doofus	MS-DOS	48	94/6
Doom	MS-DOS	87	94/3
Double Dragon 2	Amiga	60	92/3
Dr. Dooms Revenge	Amiga	27	90/3
Dr. Plummet	Amiga	38	90/5
Drachen von Laas	Amiga	66	91/5
	MS-DOS	66	91/5
Dracula	MS-DOS	45	93/12
Dracula Unleashed	CD-ROM	59	94/1
Dragon Breed	Amiga	51	91/2
Dragon Fighter	Amiga	65	92/1
Dragon Ninja	Amiga	47	89/9
Dragon Spirit	Amiga	66	89/12
Dragon Strike	Amiga	74	90/12
	MS-DOS	74	90/7
Dragon Wars	MS-DOS	76	90/5
	Amiga	79	91/1

Titel	System	PW	Ausgabe
Dragon's Breath	Amiga	66	90/4
	MS-DOS	62	91/3
Dragon's Lair	MS-DOS	25	90/5
Dragon's Lair 3	MS-DOS	21	93/4
Dragonflight	MS-DOS	62	92/3
Dragonsphere	MS-DOS	66	94/4
Drakkhen	Amiga	54	90/3
	MS-DOS	54	90/6
Dreamweb	CD-ROM	85	94/10
Duck Tales	Amiga	13	91/4
	MS-DOS	13	91/5
Dune	CD-ROM	44	93/8
	MS-DOS	38	92/6
Dune 2	MS-DOS	74	93/3
	Amiga	75	93/8
Dungeon Hack	MS-DOS	69	93/12
Dungeon Quest	Amiga	23	90/4
Dylan Dog	MS-DOS	25	92/9
Dynablasters	Amiga	85	92/1
	MS-DOS	85	92/12
Dynasty Wars	Amiga	52	90/10
Dynatech	MS-DOS	68	93/2
	Amiga	68	93/2
Dyter 07	Amiga	58	90/4
E-Motion	Amiga	69	90/7
E-Swat	Amiga	44	91/3
E.S.S.	Amiga	58	90/3
Eagle's Rider	Amiga	36	91/2
Earl Weaver Baseball 2	MS-DOS	65	92/1
Earthrise	MS-DOS	69	90/10
Eco Phantoms	MS-DOS	39	91/7
Eco Quest	MS-DOS	73	92/6
Eco Quest 1: Search for Cetus	CD-ROM	72	93/7
Eco Quest 2	MS-DOS	74	93/5
Edd the Duck	Amiga	22	91/5
Eight Ball Deluxe	MS-DOS	49	93/10
Eishockey Manager	Amiga	81	93/6
El Fish	MS-DOS	41	93/6
ELF	Amiga	69	91/12
	MS-DOS	48	93/2
Elfmania	Amiga	78	94/4
Elite 2	MS-DOS	90	93/11
	Amiga	88	93/11
Elite Plus	MS-DOS	83	91/6
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	MS-DOS	75	92/3
Elvira: Mistress of Dark	Amiga	42	91/3
	MS-DOS	42	91/3
Elvira: The Arcade Game	MS-DOS	72	92/3
Elysium	MS-DOS	47	93/2
Emerald Mine 3	Amiga	68	90/9
	Amiga	68	90/9
Emlyn Hughes Soccer	Amiga	83	90/6
Empire Deluxe	MS-DOS	85	93/5
Empire Soccer '94	MS-DOS	71	94/8
	Amiga	70	94/9
Encounter	Amiga	65	91/7
Entity	Amiga	56	93/6
Epic	MS-DOS	76	92/6
Epic Pinball	MS-DOS	77	94/4
Erben der Erde	MS-DOS	67	94/8
Erben des Throns	Amiga	70	93/3
	MS-DOS	70	93/2
Eric the Unready	MS-DOS	85	93/4
Escape from the Planet of the Robot Monsters	Amiga	64	90/7
Eternam	MS-DOS	76	92/8

Titel	System	PW	Ausgabe
Euro Soccer	Amiga	19	93/3
European Rampage	Amiga	13	93/3
	MS-DOS	12	93/3
European Superleague	Amiga	26	91/8
Evasive Action	MS-DOS	39	94/5
Exile	Amiga	80	91/7
Exodus 3010	Amiga	66	92/2
Extase	MS-DOS	63	90/12
	Amiga	63	90/12
Eye of the Beholder	MS-DOS	79	91/5
Eye of the Beholder 2	MS-DOS	82	92/3
	Amiga	82	92/6
Eye of the Beholder 3	MS-DOS	69	93/7
F 29	Amiga	79	90/6
F-14 Fleet Defender	MS-DOS	81	94/5
F-14 Tomcat	MS-DOS	42	91/9
F-15 Strike Eagle	MS-DOS	77	89/11
F-15 Strike Eagle 2	MS-DOS	77	91/9
	Amiga	75	91/9
F-15 Strike Eagle 3	MS-DOS	81	93/1
F-16 Combat Pilot	Amiga	84	89/11
F-29 Retaliator	MS-DOS	73	91/8
F/A-18 Hornet	Macintosh	79	94/2
F1	CD-ROM	40	94/10
F117A	MS-DOS	69	91/11
F19 Stealth Fighter	Amiga	72	90/11
Face Off	Amiga	60	92/1
Faceoff	MS-DOS	68	90/6
Faces	MS-DOS	67	90/8
Fairy Tale Adventure	MS-DOS	71	90/1
Falcon 3.0	MS-DOS	91	92/1
Falcon Mission Disk 1	Amiga	–	89/10
Fallen Empire	MS-DOS	81	93/7
Fantastic Voyage	Amiga	62	92/3

Titel	System	PW	Ausgabe
Fantasy Empire	MS-DOS	61	93/12
Far West	Amiga	29	92/1
Fascination	MS-DOS	44	92/2
Fast Break	Amiga	69	89/10
Fatal Heritage	Amiga	57	90/10
Fate	Amiga	74	91/6
Fates of Twinion	MS-DOS	61	93/12
Feudal Lords	Amiga	59	91/5
Fields of Glory	MS-DOS	62	93/8
Fiendish Freddy	MS-DOS	43	90/1
	Amiga	44	89/12
FIFA Soccer	MS-DOS	81	94/9
Fighter Bomber	MS-DOS	62	89/12
Fighter Bomber	Amiga	66	90/3
Fighting Soccer	Amiga	41	90/1
Final Blow	Amiga	47	92/2
Final Countdown	Amiga	32	90/8
Final Fight	Amiga	60	92/3
Fire & Forget 2	Amiga	20	91/1
Fire & Ice	MS-DOS	81	94/2
Fire and Brimstone	Amiga	62	90/8
Fire and Ice	Amiga	85	92/5
Fire King	MS-DOS	69	90/9
	MS-DOS	69	90/9
Fire!	Amiga	11	90/4
Fireteam	MS-DOS	54	91/8
Fireteam 2000	Amiga	46	92/5
First Contact	Amiga	58	90/4
First Samurai	Amiga	80	92/1
	MS-DOS	80	92/12
Flames of Freedom	Amiga	77	91/12
Flashback	Amiga	75	93/4
	MS-DOS	77	93/10
Flies	MS-DOS	49	93/4
Flight of the Intruder	MS-DOS	83	90/8
Flight of the Intruder (XT-Version)	MS-DOS	42	90/11
Flight Simulator 5	MS-DOS	80	93/9
Flimbo's Quest	Amiga	52	90/10



Titel	System	PW	Ausgabe
Flip-It & Magnose	Amiga	47	91/1
Flood	Amiga	80	90/9
Floor 13	MS-DOS	29	92/4
Fly Harder	Amiga	44	93/4
FOFT	Amiga	62	89/10
Football Manager	MS-DOS	22	90/9
	Amiga	22	90/9
Football World	Amiga	22	90/9
	MS-DOS	22	90/9
Footballer of the Year 2	Amiga	51	90/4
Formula One Grand Prix	Amiga	83	92/2
	MS-DOS	86	93/3
Fountain Dreams	MS-DOS	56	90/12
Freddy Pharkas Frontier Pharmacist	MS-DOS	74	93/7
Free D.C.	MS-DOS	40	92/7
Frenetic	Amiga	55	91/9
Front Page Sports: Football	MS-DOS	84	93/2
Full Metal Planet	Amiga	58	90/3
Fury of the Furries	MS-DOS	59	94/2
	Amiga	59	94/2
Future Basketball	Amiga	37	90/12
Future Bike	Amiga	28	91/9
Future Classics	Amiga	62	90/11
	MS-DOS	62	90/10
Future Wars	Amiga	70	89/12
Fuzzball	Amiga	64	92/2
Gabriel Knight	MS-DOS	72	94/2
	CD-ROM	78	94/4
Galaxy Force	Amiga	43	90/2
Galleons of Glory	MS-DOS	39	91/6
Gambit	MS-DOS	63	93/12
Gates of Jambala	Amiga	57	90/4
Gateway	MS-DOS	82	92/8
Gateway 2	MS-DOS	79	93/12
Gateway to the Savage Frontier	MS-DOS	79	91/10
Gauntlet 3	Amiga	46	91/11
Gazza 2	Amiga	40	91/4
Geisha	MS-DOS	9	91/3
	Amiga	9	91/3
Gem'x	Amiga	64	91/4
Gem'Z	Amiga	68	93/1
Gemfire	MS-DOS	64	93/2
Genesia	MS-DOS	33	94/6
Genius	Amiga	64	89/10
Gettysburg	Amiga	66	91/12
	MS-DOS	66	91/5
Ghengis Khan	MS-DOS	74	91/4
Ghostbusters 2	MS-DOS	30	90/3
Ghosts'n' Goblins	MS-DOS	48	90/8
Global Conquest	MS-DOS	83	92/6
Global Effect	Amiga	78	92/5
	MS-DOS	79	92/8
Global Gladiators	Amiga	68	93/9
Globulus	Amiga	61	90/12
Go	MS-DOS	63	91/6
	Amiga	63	91/6
Go Simulator	MS-DOS	80	92/5
Goal	MS-DOS	48	93/12
Goal!	Amiga	77	93/9
Gobliiins	MS-DOS	70	92/3
	Amiga	69	92/3
	CD-ROM	73	93/10

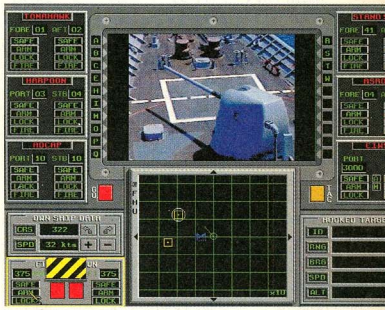
Titel	System	PW	Ausgabe
Gobliins 2	Amiga	72	93/3
	MS-DOS	72	93/2
	CD-ROM	75	93/12
Goblins 3	MS-DOS	80	94/1
	CD-ROM	81	94/2
Gods	MS-DOS	74	92/2
	Amiga	74	91/5
Gold of the Aztecs	Amiga	26	90/11
Golden Axe	Amiga	66	91/2
	MS-DOS	76	91/8
Golden Eagle	MS-DOS	43	92/3
	Amiga	43	92/4
Golden Immortal	CD-ROM	13	93/4
Grand Prix Circuit	Amiga	80	89/11
Grandmaster Chess	MS-DOS	80	92/9
Gravity	Amiga	38	90/7
Great Courts	Amiga	70	89/11
Great Courts 2	Amiga	84	91/3
Great Napoleanoic Battles	MS-DOS	30	92/9
Greg Norman Golf	Amiga	72	90/5
Gremlins 2	Amiga	38	90/12
Gunboat	MS-DOS	75	90/6
Guns & Butter	MS-DOS	68	90/9
Gunship	Amiga	81	93/3
Gunship 2000	MS-DOS	85	91/11
	Amiga 1200	80	94/5
Guy Spy	Amiga	47	92/9
	MS-DOS	28	92/9
Hägar	Amiga	65	91/9
Hannibal	Amiga	60	93/9
	MS-DOS	61	93/4
Hanse	Amiga	35	89/10
	MS-DOS	36	94/9
Hard Drivin'	Amiga	63	90/2
Hard Drivin' 2	Amiga	63	91/4
Hard Nova	MS-DOS	72	91/2
Hard'n Heavy	Amiga	73	89/10
Hardball 3	MS-DOS	74	92/8
Hardcase	CD-ROM	70	94/7
Harlequin	Amiga	70	92/4
Harley Davidson	Amiga	32	90/9
Harley Davidson	MS-DOS	28	90/4
Harpoon	MS-DOS	70	90/3
	Amiga	70	91/5
Harpoon 2	MS-DOS	78	94/9
Harrier Jump Jet	MS-DOS	69	93/2
Hawkeye	Amiga	66	89/9
Heart of China	MS-DOS	55	91/9
Heart of China	Amiga	47	92/3
Heart of Dragon	Amiga	27	91/7
Heavy Metal	Amiga	39	90/7
Heimdall	Amiga	68	92/2
Heimdall 2	Amiga	79	94/7
	MS-DOS	79	94/10
Hero Quest	Amiga	52	91/7
	MS-DOS	53	92/4
Hero's Quest 1	MS-DOS	81	90/1
Heroes of the 357	MS-DOS	46	92/7
Hexuma	Amiga	78	92/12
	MS-DOS	78	92/12
High Command Europe 1939-45	MS-DOS	76	93/9
Highway Patrol 2	Amiga	40	90/7
Hill Street Blues	Amiga	29	91/6
Hired Guns	Amiga	56	93/12

Titel	System	PW	Ausgabe
History Line 1914-1918	Amiga	86	92/12
	MS-DOS	86	92/12
Hole-In-One	MS-DOS	48	90/3
Home Alone	MS-DOS	49	92/4
Hook	MS-DOS	48	92/10
Horror Zombies	Amiga	63	91/3
Hostile Breed	Amiga	61	92/7
Hot-Rod	Amiga	52	90/7
Hoyle's Book of Games	MS-DOS	63	89/12
	Amiga	62	90/5
Hoyle's Book of Games 2	MS-DOS	30	90/10
Hudson Hawk	Amiga	64	92/3
Humans	Amiga	74	94/1
Hunter	Amiga	46	91/9
Hydra	Amiga	43	91/7
Hyperspeed	MS-DOS	60	92/3
Icerunner	Amiga	53	91/6
Imperator	MS-DOS	57	92/5
Imperium	MS-DOS	80	91/2
Impossamole	Amiga	56	90/7
Impossible Mission 2025	Amiga 1200	58	94/6
In Extremis	MS-DOS	48	94/5
Inca	CD-ROM	75	93/3
	MS-DOS	59	93/2
Inca 2	CD-ROM	76	94/2
Incredible Toons	MS-DOS	89	94/1
Indiana Jones 4	Amiga	72	93/3
	MS-DOS	94	92/6
Indiana Jones and the last Crusade	Amiga	46	89/9
	MS-DOS	90	89/10
	Amiga	90	90/1
Indianapolis 500	MS-DOS	80	90/3
Indy Car Racing	MS-DOS	85	94/1
Indy Heat	Amiga	72	92/5
Infestation	Amiga	42	90/5
Insects in Space	Amiga	64	91/5
Inspector Griffu	Amiga	42	90/10
Inspektor Zebok	CD-ROM	39	94/9
Intact	Amiga	59	90/7
International 3-D Tennis	Amiga	68	90/8
International Championship Wrestling	Amiga	10	90/7
International Ice Hockey	Amiga	36	91/6
International Karate	MS-DOS	36	89/9
International Soccer Challenge	Amiga	42	91/2
	MS-DOS	42	91/1
International Tennis Open	CD-ROM	72	94/10
Interphase	Amiga	75	90/1
	MS-DOS	75	91/2
Interplay 10th Anniversary	CD-ROM	77	94/7
Invest	Amiga	60	90/11
Iron Helix	Macintosh	83	93/9
Iron Lord	Amiga	71	90/2
Iron Trackers	Amiga	24	90/1
Ishar 2	MS-DOS	54	93/9
	Amiga	54	93/9
Ishar 3	MS-DOS	47	94/9
Ishido	MS-DOS	87	90/11
	Amiga	87	91/1
	Macintosh	87	89/9
It came from the desert	Amiga	73	90/2

Titel	System	PW	Ausgabe
Italia 1990	Amiga	35	90/5
Italy 1990	Amiga	70	90/7
Ivanhoe	Amiga	24	90/8
Jack Nicklaus – Signature Edition	MS-DOS	74	92/7
Jack Nicklaus 2	MS-DOS	74	90/11
Jack Nicklaus Golf	Amiga	34	90/1
Jack Nicklaus Signature Edition	CD-ROM	66	94/8
Jack the Ripper	MS-DOS	25	93/12
Jaguar XJ220	MS-DOS	72	92/8
Jahangir Khan World Championship Squash	Amiga	58	91/7
James Pond	Amiga	77	91/1
James Pond 2	MS-DOS	68	93/9
James Pond 3	MS-DOS	64	94/7
Jane Seymour	Amiga	60	90/11
Jetfighter 2	MS-DOS	81	91/8
Jewelbox	Macintosh	53	93/2
Jim Power	Amiga	67	92/7
Joe Montana Football	MS-DOS	61	91/9
John Madden Football	Amiga	81	92/5
Jones in the Fast Lane	MS-DOS	54	91/2
Jorddan in Flight	MS-DOS	58	93/5
Jump Raven	Macintosh	39	94/7
Jumping Jackson	Amiga	67	90/6
Jupiter's Masterdrive	Amiga	38	91/3
Jurassic Park	MS-DOS	76	93/12
	CD-ROM	76	94/3
Jütland	CD-ROM	84	93/10
K240	Amiga	75	94/8
Keef the Thief	MS-DOS	36	90/2
	Amiga	37	90/1
Kengi	Amiga	36	91/6
KGB	MS-DOS	73	92/11
Khalaan	Amiga	52	90/8
Kick Off 2	Amiga	65	90/9
	Amiga	65	90/9
Kicker	MS-DOS	80	91/11
Kid Gloves	Amiga	67	90/5
Kid Gloves 2	Amiga	63	92/3
Killerball	Amiga	33	92/5
Killing Cloud	Amiga	65	91/6
King's Bounty	MS-DOS	72	90/12
King's Quest	Amiga	66	92/1
King's Quest 4	Amiga	72	90/10
King's Quest 5	CD-ROM	68	92/5
King's Quest 5 (EGA)	MS-DOS	66	91/2
King's Quest 6	MS-DOS	76	93/1
	Amiga	70	94/10
Kingdoms	MS-DOS	53	93/3
Kingdoms of England	Amiga	72	89/10
Klax	MS-DOS	89	90/10
	Amiga	89	90/8
Knight Force	MS-DOS	32	90/1
Knightmare	Amiga	71	92/3
Knights of Crystalion	Amiga	68	90/5
Knights of Legend	MS-DOS	46	90/5
Knights of the Sky	MS-DOS	67	91/2
	Amiga	72	92/2
Kronolog 2	Macintosh	65	94/6
Krymini	Amiga	24	90/11
	MS-DOS	32	91/9
Kult	MS-DOS	68	90/7

Titel	System	PW	Ausgabe
Kyrandia 2	MS-DOS	79	94/2
L'Empereur	MS-DOS	73	92/3
Labyrinth	Amiga	10	90/10
Labyrinth of Time	CD-ROM	58	94/1
Lancaster	Amiga	36	90/1
Lands of Lore	MS-DOS	83	93/8
Laser Squad	Amiga	39	90/1
Last Battle	Amiga	39	92/1
Last Ninja 2	Amiga	52	90/10
Last Ninja 3	Amiga	56	92/3
Laura Bow	MS-DOS	69	92/9
Laura Bow 2	CD-ROM	67	93/9
League Football	MS-DOS	46	94/6
Leander	Amiga	77	92/3
Leather Goddesses of Phobos 2	MS-DOS	39	92/9
Legend	MS-DOS	69	92/7
	Amiga	69	92/7
Legend of Faerghail	MS-DOS	66	90/11
	Amiga	66	90/7
Legend of Kyrandia	MS-DOS	86	92/10
	CD-ROM	86	93/8
	Amiga	85	93/1
Legend of Myra	MS-DOS	38	93/4
Legend of the Lost	Amiga	24	91/1
Legends of Valour	MS-DOS	49	93/1
Leisure Suit Larry 1 (VGA)	MS-DOS	76	91/11
Leisure Suit Larry 3	MS-DOS	73	90/2
	Amiga	73	90/7
Leisure Suit Larry 5	MS-DOS	70	91/12
Leisure Suit Larry 6	CD-ROM	67	94/9
	MS-DOS	67	94/2
Lemmings	Amiga	92	91/2
Lemmings	MS-DOS	92	91/10
	Macintosh	89	93/8
Lemmings 2 – The Tribes	Amiga	84	93/5
	CD-ROM	92	94/8
	MS-DOS	84	93/6
Les Manley: Lost in L.A.	MS-DOS	67	92/2
Lethal Weapon	Amiga	44	93/3
Lethal Xcess	Amiga	71	92/3
Lettrix	Amiga	38	90/12
Lexi Cross	MS-DOS	55	91/7
LHX Attack Chopper	MS-DOS	86	90/6
Life & Death	Amiga	–	91/11
Lightspeed	MS-DOS	63	91/2
Lin Wu's Challenge	Amiga	69	90/8
	MS-DOS	68	91/6
Line of Fire	Amiga	23	91/3
Links	MS-DOS	87	91/4
	Amiga	32	92/7
Links 386 Pro	MS-DOS	88	92/10
Lionheart	Amiga	83	93/2
Litil Divil	MS-DOS	74	94/3
Liverpool	MS-DOS	42	93/8
Lizenz zum Töten	Amiga	34	89/10
Locomotion	Amiga	74	92/5
Logical	Amiga	79	91/7
Logo	Amiga	70	90/4
Lone Wolf	MS-DOS	18	92/1
Loom	Amiga	54	90/9
	MS-DOS	54	90/7
Loopz	Amiga	75	90/12
	MS-DOS	75	91/2

Titel	System	PW	Ausgabe
Lord of the Rings	Amiga	45	92/2
	MS-DOS	46	91/3
	CD-ROM	42	94/3
Lords of Chaos	Amiga	60	91/8
Lords of Doom	Amiga	57	90/11
Lords of War	Amiga	25	90/7
Lost in Time	MS-DOS	68	93/11
Lothar Matthäus	Amiga	74	93/10
Lotus	MS-DOS	73	93/11
Lotus 3	Amiga	85	92/11
Lotus Challenge 2	Amiga	82	92/1
Low Blow	MS-DOS	69	90/6
LucasArts Classic	CD-ROM	80	94/6
Lupo Alberto	Amiga	39	91/5



Titel	System	PW	Ausgabe
Lure of Temptress	MS-DOS	80	92/8
	Amiga	80	92/8
M.U.D.S.	MS-DOS	80	90/12
	Amiga	80	91/4
M1 Tank Platoon	MS-DOS	83	89/11
	Amiga	80	90/12
Mad Dog McCree	CD-ROM	47	94/1
Mad News	MS-DOS	81	94/5
Mad Professor Mariarti	Amiga	32	90/11
Mad TV	MS-DOS	80	91/12
	Amiga	80	92/4
Maddog Williams	Amiga	58	92/5
Madness of Roland	Macintosh	32	94/6
Maelstorm	MS-DOS	40	93/5
Magic Boy	Amiga	70	94/1
Magic Candle 3	MS-DOS	59	93/4
Magic Garden	Amiga	63	92/1
Magic Johnson	MS-DOS	58	90/4
Magic Lines	Amiga	59	90/10
Magic of Endoria	MS-DOS	88	94/5
Magic Pockets	Amiga	76	91/12
	MS-DOS	78	92/10
Magic Serpent	Amiga	28	91/9
Mahjong Pro	MS-DOS	59	92/10
Manchester United Europe	Amiga	70	91/8
Manhunter 2: San Francisco	MS-DOS	82	89/12
	Amiga	82	90/7
Maniac Mansion	MS-DOS	88	90/3
	Amiga	88	90/3
Manix	Amiga	39	91/1
Mantis	MS-DOS	39	92/11
Mario Andretti's	MS-DOS	67	91/8
Martian Dreams	MS-DOS	73	91/9

Titel	System	PW	Ausgabe
Martian Memorandum	MS-DOS	53	91/12
Master of Orion	MS-DOS	70	93/12
Masterblazer	Amiga	70	91/1
Matrix	Amiga	42	92/4
Matrix Marauders	Amiga	32	90/10
Maupiti Island	Amiga	40	91/1
	MS-DOS	40	92/3
McDonald's Land	Amiga	65	93/1
Mean Streets	MS-DOS	53	90/5
	Amiga	58	90/12
	MS-DOS	53	90/12
Mech Warrior	MS-DOS	57	90/4
Medieval Lords	MS-DOS	62	91/10
Mega lo Mania	Amiga	83	91/9
	MS-DOS	80	92/10
Mega Twins	Amiga	54	91/12
Megafortress	MS-DOS	61	91/12
Megarace	CD-ROM	34	94/6
Megaroids	Amiga	24	91/9
Megatraveller	MS-DOS	59	90/11
	Amiga	59	91/8
Megatraveller 2	MS-DOS	56	92/2
	Amiga	56	93/2
Menace	MS-DOS	51	89/12
Merchant Prince	MS-DOS	79	94/4
Mercs	Amiga	46	91/9
Metal & Lace	MS-DOS	12	94/2
Metal Mutant	Amiga	22	91/7
Micro Machines	MS-DOS	64	94/4
Microbattle	Amiga	15	90/12
Microprose Golf	Amiga	66	92/2
Microprose Soccer	Amiga	86	89/9
	MS-DOS	74	89/12
Microprose Sports	CD-ROM	78	94/10
Midnight Resistance	Amiga	70	90/10
MiG 29 M	MS-DOS	67	91/12
Superfulcrum	Amiga	67	91/12
MIG-29 Fulcrum	Amiga	64	91/3
	MS-DOS	64	91/3
Might & Magic 2	Amiga	83	90/9
Might & Magic 3	Amiga	82	92/7
Might & Magic 3: Isles of Terra	MS-DOS	84	91/12
Might & Magic 2	Amiga	83	90/6
Mighty Bomb Jack	Amiga	39	91/5
Millemiglia	MS-DOS	33	92/9
Mines of Titan	MS-DOS	61	90/1
Mission: Impossible	MS-DOS	58	92/2
Monkey Island 2	Amiga	87	92/8
Monkey Island 2 LeChuck's Revenge	MS-DOS	92	92/1
Monster Business	Amiga	54	91/10
Monty Python	Amiga	43	90/12
	MS-DOS	43	90/12
Moonbase	Amiga	46	91/9
	MS-DOS	46	91/4
Moonfall	Amiga	44	92/2
Moonshine Racers	Amiga	51	91/7
Moonstone	Amiga	48	92/2
Moonwalker	Amiga	40	90/2
Morph	Amiga	73	93/8
Mortal Kombat	Amiga	78	94/2
	MS-DOS	78	94/2
Motocross	MS-DOS	57	89/10
Mr. Do! Run Run	Amiga	45	90/11

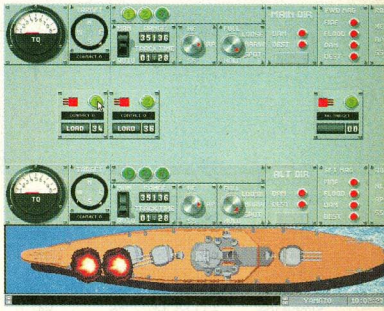
Titel	System	PW	Ausgabe
Mr. Nutz	Amiga	86	94/2
Murder	Amiga	36	90/10
Murders in Space	MS-DOS	61	91/3
Myst	CD-ROM	60	94/6
	Macintosh	60	94/2
Mystical	Amiga	42	91/2
NAM	Amiga	43	91/7
Narc	Amiga	61	91/4
Nascar Challenge	MS-DOS	56	91/12
Navy Moves	Amiga	40	89/9
NCAA Basketball	MS-DOS	70	92/7
Nebulus 2	Amiga	71	91/9
Neuromancer	Amiga	78	90/9
Nevermind	MS-DOS	35	90/3
New Zealand Story	Amiga	77	89/9
NFL	MS-DOS	66	92/11
NFL Coaches Club Football	MS-DOS	51	93/11
NHL Hockey	MS-DOS	86	93/10
NHL Hockey '95	CD-ROM	87	94/10
Nick Faldo Golf	Amiga	52	93/4
Nicky Boom	Amiga	43	92/11
Nicky Boom 2	Amiga	64	93/9
Nigel Mansell	Amiga 1200	60	93/6
	MS-DOS	28	93/6
Nigel Mansell's World Champ-ionship	Amiga	49	93/2
Night Shift	Amiga	70	91/1
	MS-DOS	70	91/1
Nightbreed (Action)	Amiga	24	91/2
Nightbreed (Interactive)	Amiga	19	91/1
	MS-DOS	19	91/1
Nightdawn	Amiga	65	89/9
Ninja Spirit	Amiga	48	90/7
Ninja Warriors	Amiga	67	90/2
Nippon Safes Inc.	Amiga	46	93/7
Nitro	Amiga	76	91/1
No Exit	Amiga	24	91/1
No second prize	Amiga	72	92/12
Nobunaga's Ambition	MS-DOS	68	91/4
Nobunaga's Ambition 2	MS-DOS	74	91/10
North & South	Amiga	60	90/3
North-Sea Inferno	Amiga	15	90/5
Nova 9	MS-DOS	80	92/2
Nuclear War	Amiga	73	90/4
Obitus	Amiga	51	91/3
	MS-DOS	50	92/3
Oil's Well	MS-DOS	33	91/2
Ökolopoly	MS-DOS	–	89/12
Omega	MS-DOS	78	89/12
	Amiga	78	90/5
Omni-Play Basketball	Amiga	62	90/1
Omnicron Conspiracy	Amiga	61	91/3
On the Road	Amiga	56	91/4
One Step Beyond	Amiga	73	93/11
	MS-DOS	73	93/11
Onslaught	Amiga	36	90/2
	MS-DOS	33	91/3
Ooops Up	Amiga	67	91/1

Titel	System	PW	Ausgabe
Operation Combat	Amiga	6	91/4
Operation Crusader	Macintosh	71	94/8
Operation Hinkelstein	Amiga	38	90/3
Operation Stealth	Amiga	73	90/10
Operation Thunderbolt	Amiga	56	90/2
Origamo	MS-DOS	46	94/8
Ork	Amiga	57	92/6
Osiris	Amiga	59	92/8
Outpost	CD-ROM	55	94/9
Outzone	Amiga	68	91/9
Over the Net	Amiga	63	91/2
Overdrive	Amiga	45	93/12
Overkill	Amiga 1200	68	94/1
Overlander	Amiga	31	90/3
Overlord	MS-DOS	72	94/9
Overrun	Amiga	46	91/2
Oxyd	MS-DOS	54	93/2
Oxyd magnum!	MS-DOS	79	94/1
P.P. Hammer	Amiga	70	91/8
Pacific Islands	MS-DOS	68	92/7
	Amiga	68	92/7
Pacific Strike	MS-DOS	74	94/7
Pang	Amiga	73	91/3
Panza Kick Boxing	Amiga	65	91/2
Paperboy	Amiga	64	89/12
Paperboy 2	MS-DOS	34	92/4
Paradroid '90	Amiga	84	90/12
Paragliding	MS-DOS	32	92/4
Paramax	Amiga	36	92/11
Parasol Stars	Amiga	80	92/6
Passing Shot	Amiga	55	89/10
Patton strikes back	MS-DOS	54	92/5
Pax Imperia	Macintosh	83	93/12
Pegasus	Amiga	65	92/1
Penthouse Hot Numbers	MS-DOS	28	93/5
PGA Tour Golf	MS-DOS	86	90/9
	Amiga	85	91/6
PGA Tour Golf 2	Macintosh	78	94/7
Pick'n Pile	Amiga	65	90/12
Pinball Dreams	Amiga	72	92/4
	MS-DOS	64	93/10
Pinball	Amiga	78	92/12
Fantasies	MS-DOS	75	94/4
Pinball for Windows	MS-DOS	44	93/11
Pinball Magic	Amiga	38	90/3
Pipe Dream	Amiga	78	90/2
Pipe Mania	MS-DOS	80	90/7
Pipe Rider	Amiga	17	90/10
Piracy	Amiga	23	93/3
Pirates	Amiga	89	90/4
Pirates! Gold	MS-DOS	84	93/8
	Macintosh	83	94/10
Pit-Fighter	Amiga	61	92/1
	MS-DOS	48	92/3
Pizza Connection	Amiga	82	94/4
	MS-DOS	82	94/9
Plague	Amiga	68	90/8
Plan 9 from Outer Space	MS-DOS	54	92/6
Planet's Edge	MS-DOS	70	92/6
Plotting	Amiga	66	90/12
Poject Nomad	MS-DOS	76	94/3
Police Quest 2	Amiga	79	90/9
Police Quest 3	MS-DOS	58	92/1
	Amiga	48	92/8

Titel	System	PW	Ausgabe
Police Quest 4	MS-DOS	62	94/3
	CD-ROM	63	94/10
Pool	MS-DOS	80	93/1
Pool of Radiance	Amiga	85	90/11
Pools of Darkness	MS-DOS	85	91/12
	Amiga	83	92/6
Pop Up	MS-DOS	38	91/4
Populous	MS-DOS	92	90/3
	Macintosh	90	94/5
Populous 2	Amiga	90	92/1
	MS-DOS	90	93/2
	Macintosh	90	94/9
Ports of Call	MS-DOS	52	91/2
Postman Pat	Amiga	8	90/3
Pot Panic	Amiga	60	91/10
Power Boat U.S.A.	MS-DOS	58	90/7
Power Drift	Amiga	36	90/1
Powerdrome	MS-DOS	73	90/7
Powermonger	Amiga	82	90/12
	MS-DOS	81	92/8
Prehistoric Tale	Amiga	23	91/4
Prehistoric	MS-DOS	42	91/8
	Amiga	42	91/8
Premiere	Amiga	58	92/11
Prime Mover	MS-DOS	67	93/12
Prince of Persia	Amiga	66	90/10
Prince of Persia 2	MS-DOS	68	93/7
	Macintosh	68	94/8
Privateer	CD-ROM	82	94/9
	MS-DOS	81	93/11
Pro League Football	MS-DOS	68	91/12
Pro Soccer 2190	Amiga	12	91/1
Pro Tennis	Amiga	33	90/8
ProFlight	Amiga	44	92/8
Project X	Amiga	78	92/6
Projectyle	Amiga	71	90/8
Prometheus	Amiga	25	91/6
Prophecy of the Shadows	MS-DOS	74	92/8
Protostar	MS-DOS	71	93/8
	CD-ROM	71	94/1
Puggsy	Amiga	77	94/5
Push Over	Amiga	81	92/9
	MS-DOS	81	92/9
Puzznic	MS-DOS	79	90/12
	Amiga	78	91/3
Quadtbol	Amiga	34	90/11
Quaterpole	MS-DOS	47	94/3
Quest for Glory 1	MS-DOS	82	92/9
Quest for Glory 2: Trial by Fire	MS-DOS	70	91/2
Quest for Glory 3	MS-DOS	72	92/12
Quest for Glory 4	MS-DOS	75	94/3
R-Type 2	Amiga	64	91/9
R.B.I. Baseball	Amiga	43	91/9
	MS-DOS	39	91/9
Ra	Amiga	72	90/10
Race Drivin'	Amiga	58	92/5
Ragnarök	MS-DOS	68	92/10
	Amiga	75	93/3
Railroad Tycoon	Amiga	92	91/7
	MS-DOS	92	90/7
Railroad Tycoon Deluxe	MS-DOS	89	93/9
Railway Challenge	MS-DOS	48	94/3
Rainbow Island	Amiga	91	90/4

Titel	System	PW	Ausgabe
Ralf Grau Edition	Amiga	40	91/6
	MS-DOS	40	91/6
Rampart	MS-DOS	81	92/7
	Amiga	81	93/1
Ranx	Amiga	43	90/12
Raptor	MS-DOS	71	94/7
	CD-ROM	71	94/9
Ravenloft	CD-ROM	84	94/7
Ravenloft: Strahd's Possession	MS-DOS	78	94/6
Reach for the Skies	MS-DOS	53	93/2
Realms	Amiga	69	92/2
Rebel Assault	CD-ROM	87	94/1
Rectangle	Amiga	58	91/8
Red Baron	MS-DOS	85	91/4
	Amiga	75	92/5
Red Heat	Amiga	27	89/10
Red Storm Rising	MS-DOS	85	89/9
	Amiga	85	90/10
Red Zone	Amiga	59	92/11
Reederei	MS-DOS	34	91/3
Renaissence	Amiga	21	90/4
Renegade Legion: Interceptor	MS-DOS	40	91/2
Resolution 101	MS-DOS	66	90/9
Return of Medusa	MS-DOS	70	92/2
Return of the Phantom	MS-DOS	51	93/8
Return to Zork	CD-ROM	53	93/12
Reunion	MS-DOS	60	94/4
Revelation	Amiga	68	91/6
	MS-DOS	68	91/6
Rex Nebular	MS-DOS	54	92/12
Rick Dangerous 2	Amiga	84	91/1
Riders of Rohan	MS-DOS	39	92/2
Rings of Medusa Gold	MS-DOS	71	94/8
Ringworld	MS-DOS	49	93/5
	CD-ROM	48	93/10
Risky Woods	Amiga	70	92/8
	MS-DOS	69	93/1
Road & Track	MS-DOS	74	92/9
Road Rash	Amiga	53	93/1
Robin Hood	MS-DOS	27	91/11
Robinsons Requiem	MS-DOS	64	94/8
Robocod	Amiga	73	92/1
Robocop 2	Amiga	48	91/2
Robocop 3	MS-DOS	44	93/2
	Amiga	62	92/3
RoboSport	MS-DOS	80	92/10
Robot Commander	Amiga	46	90/10
Rock'n Roll	Amiga	82	89/11
	MS-DOS	82	90/6
Rocketeer	MS-DOS	53	92/6
Rodland	Amiga	76	91/11
Roger Rabbit	Amiga	41	92/6
In Hare Raising Havoc	MS-DOS	39	92/5
Rogue Trooper	Amiga	60	91/1
Rollercoaster	MS-DOS	0	93/11
Rolling Ronny	Amiga	62	91/10
Rome AD 92	Amiga	47	93/3
	MS-DOS	47	93/1
Rorke's Drift	Amiga	4	90/9
Rotox	MS-DOS	40	90/10
	Amiga	43	90/7
Round the Bend	Amiga	40	92/3
Rubicon	Amiga	64	92/3
Rugby	Amiga	48	92/1

Titel	System	PW	Ausgabe
Rules of Engagement	MS-DOS	59	91/11
Rules of Engagement 2	MS-DOS	40	93/10
Rüsselsheim	MS-DOS	52	94/8
RVF	Amiga	84	89/11
Sabre Team	Amiga	70	93/2
	MS-DOS	64	94/8
Safari Guns	Amiga	56	90/3
Saint Dragon	Amiga	57	90/12
Sam & Max	CD-ROM	92	94/7
	MS-DOS	91	94/1
Samurai	Amiga	28	92/7
	MS-DOS	28	92/6
Sands of Fire	MS-DOS	30	91/10
Sarakon	Amiga	69	91/1
SAS Combat Simulator	Amiga	27	90/6



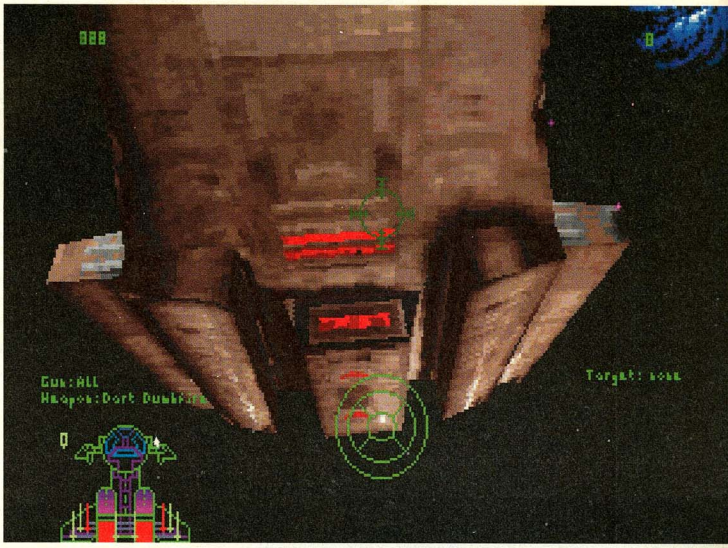
Titel	System	PW	Ausgabe
Satan	Amiga	61	90/11
	MS-DOS	56	90/11
Scramble Spirits	Amiga	36	90/5
Sea Rogue	MS-DOS	69	92/7
Seal Team	MS-DOS	71	93/11
Search for the King	MS-DOS	66	90/10
Search for the Titanic	MS-DOS	41	89/12
Second Front: Germany turns East	MS-DOS	72	90/8
Second Samurai	Amiga 1200	67	94/5
Secret of the Silver Blades	MS-DOS	79	90/8
	Amiga	78	91/11
Secret Weapons of the Luftwaffe	MS-DOS	88	91/11
Seek & Destroy	MS-DOS	64	94/3
Sensible Soccer	Amiga	85	92/7
Seven Cities of Gold	MS-DOS	63	93/11
Shadow Dancer	Amiga	68	91/8
Shadow of the Beast	Amiga	37	90/11
	Amiga	59	89/12
Shadow of the Comet	MS-DOS	70	93/4
Shadow President	MS-DOS	60	93/3
Shadow Sorcerer	Amiga	43	92/1
	MS-DOS	43	92/1
Shadow Warriors	Amiga	31	90/10
Shadowcaster	MS-DOS	74	94/1
Shadowlands	Amiga	85	92/4
Shadow-worlds	MS-DOS	74	93/5
	Amiga	78	93/1
Shanghai 2	MS-DOS	84	91/2
	MS-DOS	70	94/9

Titel	System	PW	Ausgabe
Sharkey's 3-D Pool	MS-DOS	59	90/12
Sharkey's Moll	Amiga	19	91/9
Sherlock Holmes	MS-DOS	85	92/10
	CD-ROM	83	94/9
Shiftrix	Amiga	43	91/8
Shinobi	Amiga	48	89/12
Shock Wave	Amiga	19	91/1
Shuffle	Amiga	77	91/1
Shuffle Pix	Amiga	38	91/1
Shufflepuck Café	Amiga	60	90/1
Shuttle	MS-DOS	49	92/5
	Amiga	46	93/2
Sid Meier CD Edition	CD-ROM	86	94/10
Siege	MS-DOS	75	92/10
Sierra Soccer	MS-DOS	74	94/7
Silent Service 2	MS-DOS	87	90/10
	Amiga	87	91/9
Silly Putty	Amiga	77	92/12
Silverball	MS-DOS	62	93/12
Sim Ant	Macintosh	87	92/1
	MS-DOS	87	92/5
	Amiga	86	92/9
Sim City	MS-DOS	84	90/2
Sim City 2000	MS-DOS	90	94/3
	Macintosh	90	94/1
Sim City Enhanced	CD-ROM	67	94/8
Sim Earth	Macintosh	87	91/2
	MS-DOS	87	91/6
	Amiga	85	93/3
Sim Farm	MS-DOS	72	93/11
Sim Life	Macintosh	79	93/1
	MS-DOS	79	93/2
Simon the Sorcerer	CD-ROM	78	94/10
	MS-DOS	76	93/11
Singe's Castle	Amiga	25	90/6
Ski or Die	MS-DOS	77	90/5
	MS-DOS	77	91/5
	Amiga	76	91/5
Skidz	Amiga	73	90/6
Skull & Crossbones	Amiga	42	91/7
Sky Cabbie	Amiga	54	92/1
Slabs	Amiga	16	90/11
Sleeping Gods lie	Amiga	62	89/10
Sleepwalker	MS-DOS	39	93/6
	Amiga	39	93/6
Sliding Skill	Amiga	47	91/11
Sly Spy	Amiga	48	91/1
Smash T.V.	Amiga	63	92/3
Snoopy	Amiga	44	90/4
Snowstrike	Amiga	29	91/1
	MS-DOS	29	91/1
Soccer Challenge	Amiga	61	92/9
Soccer Kid	MS-DOS	83	94/10
	Amiga	84	93/11
Soccer Manager Plus	Amiga	57	89/11
Software Manager	Amiga	62	94/4
Son Shu Si	Amiga	46	92/5
Sonic Boom	Amiga	46	90/7
Sophelie	Amiga	10	91/1
Sorcerian	MS-DOS	55	90/7
Soul Crystal	Amiga	48	92/5
	MS-DOS	48	92/5
Space 1889	MS-DOS	39	91/4
Space Ace	Amiga	43	90/3
Space Crusade	Amiga	70	92/5
	MS-DOS	70	93/5
Space Gun	Amiga	32	92/6
Space Harrier 2	Amiga	61	90/5

Titel	System	PW	Ausgabe
Space Hulk	MS-DOS	58	93/7
	Amiga	60	94/1
Space M.A.X.	Amiga	80	92/9
Space MAX	MS-DOS	80	92/5
Space Quest 1	MS-DOS	77	91/12
Space Quest 3 (deutsch)	MS-DOS	82	91/4
Space Quest 4	MS-DOS	76	91/6
	CD-ROM	77	93/4
Space Quest 5	MS-DOS	77	93/4
Space Rogue	MS-DOS	73	89/12
	Amiga	69	90/7
Spaceward Ho!	MS-DOS	82	93/2
	Amiga	80	94/6
Special Forces	Amiga	84	92/6
	MS-DOS	83	92/11
Spectre	Macintosh	72	93/1
Speed Racer	MS-DOS	43	93/12
Spellbound	Amiga	26	91/1
Spellcasting 101	MS-DOS	79	91/3
Spellcasting 201	MS-DOS	82	91/12
Spellcasting 301	MS-DOS	81	92/12
Spellcraft	MS-DOS	79	92/9
Spider-Man	Amiga	60	91/2
	MS-DOS	60	91/2
Spindizzy Worlds	Amiga	86	91/2
Spirit of Adventure	Amiga	75	91/8
	MS-DOS	75	91/8
Spirit of Excalibur	MS-DOS	64	91/5
Sports Challenge	Amiga	69	92/9
Spot	MS-DOS	77	90/12
SSN-21: Seawolf	MS-DOS	75	94/5
Stack Up	Amiga	61	91/10
Stadt der Löwen	Amiga	54	90/1
Star Control	MS-DOS	77	91/1
	CD-ROM	77	94/9
Star Control 2	MS-DOS	81	92/11
Star Legions	MS-DOS	76	93/2
Star Trash	Amiga	53	90/6
Star Trek 25th Anniversary	MS-DOS	79	92/4
	CD-ROM	81	94/9
Star Trek 5	MS-DOS	29	90/2
Star Trek: Judgement Rites	MS-DOS	68	94/3
Star Wars	MS-DOS	72	89/12
Starblade	MS-DOS	39	90/10
	Amiga	39	90/10
Stardust	AMiga	70	94/2
Starflight	Amiga	86	90/3
	MS-DOS	82	90/3
Starflight 2	MS-DOS	83	90/3
	Amiga	81	92/1
Starlord	MS-DOS	83	94/1
Starrush	Amiga	45	92/1
Starship	MS-DOS	64	94/1
Steel	Amiga	24	89/11
Steel Empire	Amiga	58	92/4
Steigenberger Hotel Manager	Amiga	45	92/2
Stellar 7	Amiga	40	91/7
Stellar Crusade	Amiga	78	90/4
Sternenschweif	MS-DOS	87	94/6
Stone Age	Amiga	61	92/8
Storm Master	Amiga	55	92/6
Stormball	Amiga	15	91/7
Stormovik	MS-DOS	49	90/12
Stratego	MS-DOS	42	91/2
Street Cred Football	Amiga	13	90/3
Street Fighter 2	Amiga	62	93/3
	MS-DOS	19	93/12
Street Rod	MS-DOS	49	90/4

Titel	System	PW	Ausgabe
Strider 2	Amiga	59	91/2
Strike 2	MS-DOS	61	91/12
Strike Commander	MS-DOS	90	93/6
Strike Commander Enhanced	CD-ROM	90	94/3
Striker	Amiga	69	92/9
Stronghold	MS-DOS	85	93/10
Stryx	Amiga	23	90/3
Stun Runner	Amiga	29	91/3
Sündenglas	MS-DOS	48	90/12
Stunt Car Racer	MS-DOS	65	90/4
Stunt Island	MS-DOS	71	93/3
Subbuteo	Amiga	42	90/12
Subtrade	Amiga	80	93/5
Subwars 2050	MS-DOS	80	94/1
Summer Challenge	MS-DOS	76	92/12
Sunny Shine	MS-DOS	55	90/8
Super Cars	Amiga	45	90/3
Super Cars 2	Amiga	57	91/6
Super League Soccer	Amiga	6	90/2
Super Monaco GP	Amiga	78	91/5
Super Off Road	MS-DOS	70	91/2
	Amiga	69	91/2
Super Puffy's Saga	Amiga	61	90/2
Super Ski 2	Amiga	33	92/6
Super Space Invaders	Amiga	57	92/1
	MS-DOS	57	92/5
Super Tetris	MS-DOS	71	92/3
	Amiga	64	92/10
Superfrog	Amiga	75	93/6
Superhero League of Hoboken	MS-DOS	85	94/9
Supremacy	Amiga	73	90/12
Suspicious Cargo	Amiga	60	92/2
Swap	Amiga	65	91/10
Switchblade	Amiga	79	90/2
Switchblade 2	Amiga	74	91/7
Swiv	Amiga	70	91/5
Sword & Galleons	Amiga	15	91/7
Sword of Honor	Amiga	60	92/8
Sword of the Samurai	MS-DOS	80	90/2
Swords of Twilight	Amiga	64	90/1
Syndicate	MS-DOS	90	93/7
	Amiga	85	93/9
	Macintosh	88	94/8
Syndicate Plus	CD-ROM	90	94/8
Syndicate: Aufruhr in Amerika	MS-DOS	77	94/2
T.F.X.	CD-ROM	74	94/4
	MS-DOS	84	93/11
T2 Chess Wars	MS-DOS	19	93/11
Tangled Tales	MS-DOS	68	90/6
Tangram	Amiga	48	90/9
	Amiga	48	90/9
Tank	MS-DOS	68	90/6
Tank Attack	Amiga	58	89/10
Tanks!	MS-DOS	56	94/8
Task Force 1942	MS-DOS	85	93/1
Team Suzuki	Amiga	71	91/4
Team Yankee	MS-DOS	75	91/2
	Amiga	74	90/12
Teenage Mutant Hero Turtles	MS-DOS	36	91/3
	Amiga	36	91/3

Titel	System	PW	Ausgabe
Teenage Mutant Ninja Turtles	Amiga	38	90/3
Teenage Turtles 2	Amiga	60	92/3
Tegel's Mercenaries	MS-DOS	16	93/5
Tennis Cup	Amiga	59	90/5
Tennis Cup 2	MS-DOS	61	92/4
	Amiga	63	92/9
Terminator	MS-DOS	73	91/12
Terminator 2	MS-DOS	43	92/1
	Amiga	40	92/1
Terry's Big Adventure	Amiga	66	90/1
Test Drive 3	MS-DOS	57	91/1
The 7th Guest	CD-ROM	70	93/7
The Aquatic Games	Amiga	75	92/11
The Blues Brothers	Amiga	70	91/12
The Champ	Amiga	37	89/10
The Chaos Engine	Amiga	86	93/2
	MS-DOS	86	94/8
The Colonel's Bequest	MS-DOS	68	90/4
The Cycles	MS-DOS	81	90/1
	Amiga	79	90/3
The Dark Half	MS-DOS	14	93/1
The Dark Heart of Uukrul	MS-DOS	72	91/1
The Dark Queen of Krynn	MS-DOS	75	92/8
The Elder Scrolls: The Arena	MS-DOS	70	94/4
The final Battle	Amiga	44	91/2
The Games '92	MS-DOS	20	92/10
	Amiga	27	92/10
The Games: Winter Challenge	MS-DOS	78	92/1
The Godfather	Amiga	43	92/3
The Grandest Fleet	MS-DOS	75	94/9
The Hidden Below	CD-ROM	62	94/9
The Horde	CD-ROM	67	94/6
The Hound of Shadow	Amiga	67	90/4
The Immortal	Amiga	76	90/12
	MS-DOS	76	91/12
The Incredible Machine	MS-DOS	90	93/2
The Jetsons	Amiga	65	90/5
The Journey--man Project	Macintosh	65	93/9
The Keys to Maramon	MS-DOS	46	91/8
The Killing Game Show	Amiga	72	90/12
The Legacy	MS-DOS	77	93/1
The Legacy of Sorasil	Amiga	48	94/5
The lost Admiral	MS-DOS	73	92/6
The lost Vikings	Amiga	79	93/9
	MS-DOS	80	93/9
The Oath	Amiga	70	91/12
The perfect General	MS-DOS	77	92/6
The Power	Amiga	73	91/4
The Rise of the Dragon	MS-DOS	68	91/4
The Savage Empire	MS-DOS	71	91/2



Titel	System	PW	Ausgabe
The Second World	MS-DOS	31	91/2
	Amiga	31	91/2
The Secret of Monkey Island	MS-DOS	92	91/1
	Amiga	92	91/9
The Sentinel	MS-DOS	90	89/9
The Simpsons	MS-DOS	51	92/4
	Amiga	53	92/4
The Spy who loved me	Amiga	62	90/12
The Summoning	MS-DOS	39	93/1
The Terminator 2029	MS-DOS	73	93/2
The Terminator: Rampage	MS-DOS	78	94/1
The Third Courier	MS-DOS	59	90/1
The Untouchables	Amiga	53	90/5
Theatre of Death	Amiga	24	93/12
	MS-DOS	35	94/8
Theatre of War	MS-DOS	63	92/9
Their finest Hour: Battle of Britain	MS-DOS	88	89/12
	Amiga	79	90/8
Theme Park	CD-ROM	92	94/9
	MS-DOS	92	94/7
Theme Park Mystery	Amiga	62	90/9
	Amiga	62	90/9
Think Cross	Amiga	63	91/11
	MS-DOS	63	92/3
Thunder Jaws	Amiga	26	91/12
Thunderhawk	Amiga	64	91/10
	MS-DOS	62	92/3
Thunderstrike	MS-DOS	61	90/9
	Amiga	55	90/10
	MS-DOS	61	90/9
Tie Break	Amiga	78	90/4
TIE Fighter	MS-DOS	88	94/9
Tile	Amiga	70	91/1
Tilt	Amiga	29	91/7
Time Machine	Amiga	37	90/11
Timequest	MS-DOS	79	91/9
Times of Lore	Amiga	79	90/2
Tiny Skweeks	Amiga	50	92/10
Tip Off	Amiga	56	92/3

Titel	System	PW	Ausgabe
Tip Trick	Amiga	38	90/11
Titanic Blinky	Amiga	50	92/1
Titano	Amiga	15	90/9
	Amiga	15	90/9
Titus the Fox	Amiga	65	92/7
	Amiga	73	92/4
Toki	Amiga	75	91/8
Tom & Jerry 2	Amiga	15	90/3
Tom and the Ghost	Amiga	53	91/1
Tom Landry Strategy Football	MS-DOS	48	93/5
	Amiga	48	93/7
Tomato Game	Amiga	74	93/1
Tony Larussa Baseball 2	MS-DOS	70	93/7
Toobin'	Amiga	73	90/1
Top Shots on CD Vol. 1	CD-ROM	42	93/4
Tornado	MS-DOS	87	93/9
	Amiga	82	94/3
Torvak	Amiga	62	91/1
Total Recall	Amiga	33	91/4
Tower Fra	Amiga	68	91/2
Toyota Celica	Amiga	41	91/2
Traders	Amiga	71	91/5
Transarctica	MS-DOS	61	93/4
	Amiga	61	93/4
Transworld	MS-DOS	67	91/1
	Amiga	67	91/2
Traps and Treasures	Amiga	71	93/7
Treasure Trap	Amiga	43	90/8
	MS-DOS	43	90/10
Treasures of the Savage Frontier	MS-DOS	69	92/6
Trex Warrior	Amiga	74	91/12
Trivial Persuit	MS-DOS	73	89/12
Troddlers	Amiga	73	92/11
	MS-DOS	73	94/2
Trolls	Amiga	66	93/4
Tubular Worlds	MS-DOS	73	94/7
Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan	MS-DOS	80	91/1

Titel	System	PW	Ausgabe
Turbo Challenge	Amiga	71	91/1
Turbo Out Run	Amiga	32	90/2
Turn it	Amiga	80	89/11
	MS-DOS	80	90/10
Turn'n'Burn	Amiga	29	91/6
	MS-DOS	28	91/6
Turrican	Amiga	81	90/6
Turrican 2	Amiga	85	91/4
Turrican 3	Amiga	86	93/11
TV Sports Baseball	MS-DOS	65	92/1
	MS-DOS	57	92/9
TV Sports Basketball	MS-DOS	82	91/2
	Amiga	82	90/4
TV Sports Boxing	MS-DOS	51	92/1
Twilight 2000	MS-DOS	57	92/7
Twinworld	Amiga	69	89/11
Two to One	Amiga	60	90/4
	MS-DOS	60	90/4
Typhoon Steel	Amiga	68	91/3
Typhoon Thompson	Amiga	83	90/3

Titel	System	PW	Ausgabe
U.S.S. John Young	Amiga	9	90/7
Ufo	MS-DOS	48	90/1
UFO: Enemy Unknown	MS-DOS	86	94/5
	CD-ROM	85	94/7
Ugh!	Amiga	70	92/5
Ultima 6	MS-DOS	92	90/5
	Amiga	73	92/5
Ultima 7: Part 2 Serpent Isle	MS-DOS	85	93/6
Ultima 7: The Black Gate	MS-DOS	84	92/7
Ultima 8: Pagan	MS-DOS	80	94/5
Ultima Underworld	MS-DOS	94	92/6
Ultima Underworld 2	MS-DOS	91	93/3
Ultimate Baseball	MS-DOS	66	91/12
Ultimate Ride	Amiga	17	91/4
Uncharted Waters	MS-DOS	85	92/3
Unendliche Geschichte 2	Amiga	45	91/3
Universe 3	Amiga	54	90/11
Unlimited Adventure	MS-DOS	–	93/6
Unnatural Selection	MS-DOS	59	94/2

Titel	System	PW	Ausgabe
Unnecessary Roughness	MS-DOS	74	94/5
Unreal	Amiga	63	90/9
Uridium 2	Amiga	82	93/11
Utopia	Amiga	74	91/12
	MS-DOS	74	92/11
V for Victory	MS-DOS	70	93/1
Valhalla	MS-DOS	70	93/3
Vaxine	Amiga	73	90/12
	MS-DOS	72	91/8
Vector Soccer	Amiga	33	92/3
Veil of Darkness	MS-DOS	61	93/5
Venegance of Excalibur	Amiga	23	92/6
Venus	Amiga	66	90/10
Vette	MS-DOS	63	89/11
Video Hound	Macintosh	65	94/6
Videokid	Amiga	73	92/4
Vikings	Amiga	73	92/11
Vikings: Fields of Conquest	MS-DOS	73	93/7
Virus	MS-DOS	75	89/11
Volfied	Amiga	64	92/2
Voodoo Nightmare	Amiga	42	91/2
Vroom	Amiga	70	92/5
Wacky Funster's!	MS-DOS	22	93/5
Walker	Amiga	60	93/8
Wall Street Manager	MS-DOS	73	93/8
War in the Gulf	MS-DOS	67	93/8
Warhead	Amiga	53	90/7
Warlock	Amiga	67	91/5
Warlords	MS-DOS	76	91/4
	Amiga	76	91/5
Warlords 2	MS-DOS	79	93/10
Warm up	Amiga	46	92/4
Warp	Amiga	66	90/3
Warriors of Releyne	Amiga	31	92/9
Waterloo	Amiga	69	89/9
Waxworks	MS-DOS	57	93/1
Wayne Gretzky Hockey 2	Amiga	68	92/3
Wayne Gretzky Hockey 3	MS-DOS	72	93/1
Ween	MS-DOS	57	92/12
Welltris	MS-DOS	64	90/12
	Amiga	64	90/8
Whale's Voyage	MS-DOS	62	93/9
	Amiga 1200	71	93/6
	Amiga	70	93/4
	CD-ROM	62	94/2
Where in Space is Carmen Sandiego?	MS-DOS	62	93/7
Whirlwind Snooker	Amiga	80	91/12
White Death	Amiga	63	91/3
Wild Life	Amiga	24	90/7
Wild West World	Amiga	59	90/12
	MS-DOS	59	91/12
Wild Wheels	Amiga	62	92/1
	MS-DOS	62	92/2
Willy Beamish	MS-DOS	52	92/1
	CD-ROM	55	93/5
Window Wizard	Amiga	32	90/6
Windwalker	Amiga	59	90/4
	MS-DOS	59	90/4
Wing Commander	MS-DOS	88	90/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Wing Commander 2	MS-DOS	83	91/12
Wing Commander Academy	MS-DOS	76	93/10
Wing Commander Armada	MS-DOS	81	94/8
Wing Commander: Secret Mission 2	MS-DOS	91/7	
Wings	Amiga	75	90/11
Wings of Death	Amiga	75	90/12
Wings of Fury	Amiga	65	90/11
Winter Olympics	CD-ROM	24	94/4
Winter Supersports '92	Amiga	19	93/3
Winzer	MS-DOS	53	91/9
	Amiga	53	91/9
Wipeout	Amiga	28	90/8
Wiz'n'Liz	Amiga	82	93/12
Wizard	MS-DOS	61	94/5
Wizard Wars	MS-DOS	34	89/10
Wizardry 7	MS-DOS	94	92/12
Wizkid	MS-DOS	68	93/1
	Amiga	68	92/7
Wolfchild	Amiga	81	92/3
Wolfpack	MS-DOS	54	90/7
	CD-ROM	52	94/6
Wonder Dog	Amiga	72	94/1
Wonderland	MS-DOS	88	90/10
Woody's World	Amiga	49	93/7
Wordtris	MS-DOS	54	91/12
World Class Rugby	Amiga	71	92/2
World Cup USA '94	MS-DOS	79	94/8
World Dizzy	Amiga	61	91/5
World Soccer	Amiga	39	91/1
World Tennis Championships	MS-DOS	65	92/8
World Trophy Soccer	Amiga	37	90/3
World War 2	MS-DOS	68	93/12
Worlds of Legend: Son of the Empire	MS-DOS	66	93/7
Wrath of the Demon	Amiga	52	91/3
Wreckers	Amiga	72	91/10
Wrestle Mania	MS-DOS	28	92/4
	Amiga	24	92/3
X-Out	Amiga	71	90/2
X-Wing	MS-DOS	75	93/5
Xenobots	MS-DOS	63	93/5
Xenomorph	MS-DOS	74	90/6
	Amiga	74	90/5
Xenon 2	MS-DOS	82	90/3
Xiphos	Amiga	55	90/12
Y's	MS-DOS	75	90/3
Yo! Joe!	Amiga	71	93/9
	MS-DOS	65	93/12
Yolanda	Amiga	18	90/12
Z-Out	Amiga	76	91/1
Zack	Amiga	28	92/5
Zarathrusta	Amiga	51	91/4
Zeliard	MS-DOS	56	91/4
Zeppelin	MS-DOS	76	94/3
Zone Warrior	Amiga	31	91/12
ZOOL	Amiga	75	92/11
	MS-DOS	55	93/6
Zool 2	Amiga	70	94/2
	Amiga 1200	70	94/7

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js), Brenda Garno (USA Korrespondentin)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout und DTP-Operator: Gregor Fossdal
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Softgold
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

International Account Manager: Kurt Skupin (352), Michelle Berner (360); Fax (775)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr.4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Einzelbestellung:
Power Play Leserservice
PVS, Heiner-Fleischmann-Straße 2, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/969-185, Telefax: 07132/969-190-

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str.2, 85540 Haar
Druck: Baumann GmbH & Co. KG, E.C. Baumannstr. 5, 95326 Kulmbach
Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Thomas Lux, Tel. 089/4613-5041
© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift wird auf chlorfreiem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

Weg mit den Dosen

Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Ganz besonders auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen" protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams" mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Zugleich setzen sie ein deutliches Zeichen für kritisches Engagement in der jungen Generation. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

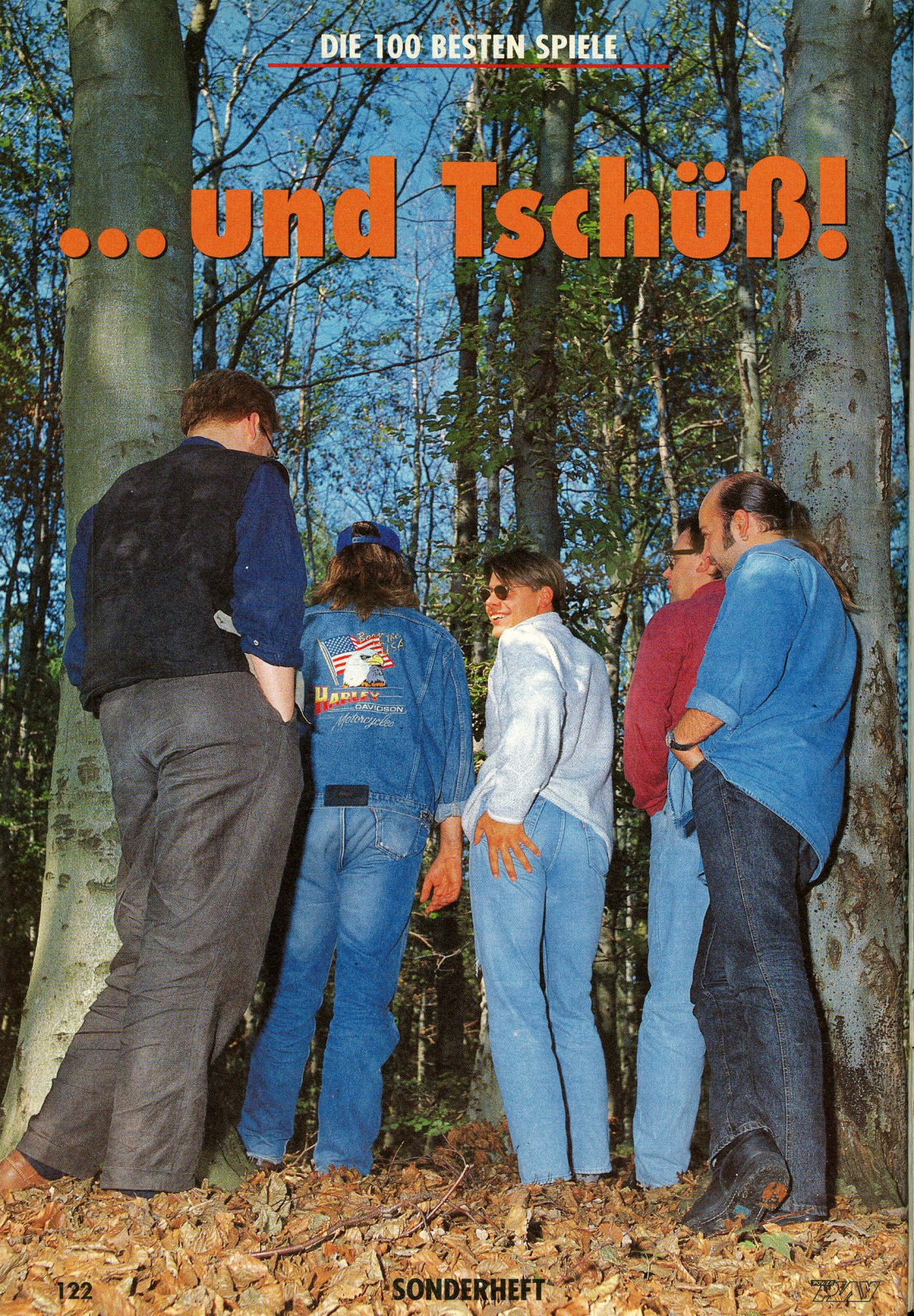
Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02063

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

... und Tschüß!



Ab jetzt machen Sie Schlagzeilen!

Für PC, CD-ROM und Amiga

Die Fachpresse ist begeistert!

PC PLAYER:
Das Szenario ist herrlich albern, die Grafik stilvoll, der Humor erfrischend und endlich gibt es mal ein innovatives Spielziel...

PC GAMES:
Erstklassige Maussteuerung und ein mitreißender Soundtrack....
PC GAMES AWARD

PC JOKER:
Insgesamt können wir den Digi-Kollegen nur empfehlen. Viel lustiger, spannender und respektloser geht es bei uns auch nicht zu.
JOKER HIT

PC PRAXIS:
Redaktions-Hit des Monats

POWERPLAY:
MAD NEWS verbindet anspruchsvolle Simulationszusammenhänge mit einem Höchstmaß komprimierten Abdreh-Humors – eine gelungene Mischung.

Ikarion Software GmbH
Postfach 1760 • D-52019 Aachen

IKARION

Telefon: (0241) 911 971
Telefax: (0241) 911 911

Dragon Lore

Die legende beginnt.™